FINAL FANTASY VII REMAKE
MATERIAL ULTIMANIA
Plus

ファイナルファンタジーVII リメイク マテリアル アルティマニア プラス

Edited by Studio BentStuff / DIGITAL HEARTS　Published by SQUARE ENIX



FINAL FANTASY VII
REMAKE

FINAL FANTASY VII REMAKE
MATERIAL ULTIMANIA Plus

ファイナルファンタジーVII リメイク マテリアル アルティマニア プラス

STAND UP / STAND UP - Reprise -

Composers: Mitsuto Suzuki & Nozomi Toki
Arranger: Mitsuto Suzuki
Lyrics: Motomu Toriyama (Lyrics Translation: Ben Sabin, John Crow)





STAND UP

Life can be harsh, it can be bitter,
But we can make it oh so sweet
Here at the Honeybee Inn,
Every moment is a treat

Stand up, cast your fears aside
Stand up, bare your soul with pride

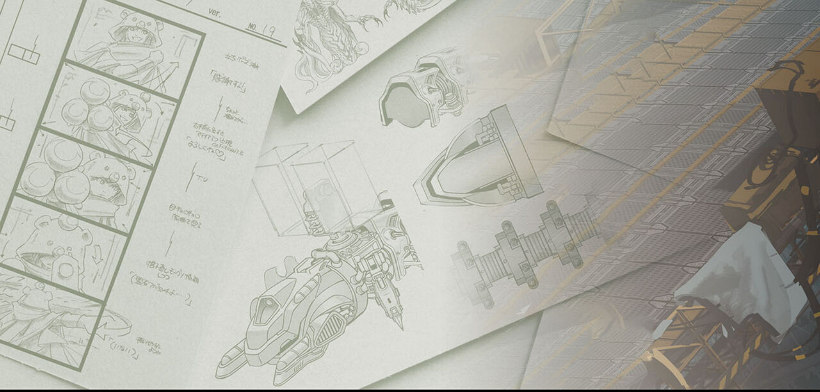
Let's get this party started
Shake and twist like you don't care
No need to hesitate
Strut your stuff, let'em stare

Doesn't matter if you're different,
Or if you break from the norm
When you're on the stage with us
You've got to dance up a storm

STAND UP - Reprise -

Life can be harsh, it can be bitter,
But we can make it oh so sweet
Here at the Honeybee Inn,
Every moment is a treat

Your heart will warm, your heart will melt
Into a dream of pure pleasure
Here at the Honeybee Inn,
Every moment you'll treasure



FINAL FANTASY VII REMAKE
MATERIAL ULTIMANIA Plus
ファイナルファンタジーVII リメイク マテリアル アルティマニア プラス

CONTENTS



MATERIAL ③

VOICE SCRIPT ……98

APPENDIX

FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

INTERmission シナリオ攻略 ……198

※INTERmission シナリオ攻略は、2021年6月10日時点でのゲーム内容にもとづいて制作されています

※本書では、『ファイナルファンタジーVII』関連作品を以下のように表記しています

- プレイステーション版『ファイナルファンタジーVII』……オリジナル版
- 『ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン』……『FFVII AC』
- 『ビフォア クライシス -ファイナルファンタジーVII-』……『BC -FFVII-』
- 『クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-』……『CC -FFVII-』
- 『ダージュ オブ ケルベロス -ファイナルファンタジーVII-』……『DC -FFVII-』





MATERIAL 1

COMPUTER GRAPHICS

FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA Plus

Official Art [オフィシャルアート]



Staff Comment from スクウェア・エニックス イメージ・スタジオ部

リードレイアウトアーティスト：中島勇介

『FFⅦ リメイク』本編のキービジュアルと対になるイメージで制作しています。本編のキービジュアルは未来に向けた決意を示す力強さを意識しましたが、今回はそれよりも少しやわらかく、この先に待つ仲間との出会いに希望の光を感じられるように仕上げました。

ライティングアーティスト：小林陽子

「前回のキービジュアルを背後からながめた構図」という絵の方向性が決まった状態でスタートしたため、作業やチェックがとてもスムーズに進んだ印象があります。絵のコンセプトは、"未来に向かってこれから旅立つイメージ"。朝モヤのかかったスラムの先にある朝日のまぶしさと清々しさを表現し、見る人に希望を感じてもらえるように努めました。





Staff Comment from スクウェア・エニックス イメージ・スタジオ部

VFXスーパーバイザー：**赤間祐樹**

ユフィがウータイの巨像の上に立つオリジナル版のイメージアート（右のCG）を、『インターグレード』向けにリメイクしたキービジュアルです。ユフィとソノンが同じ方向を見ている部分などを通して、ふたりの共通性を表現しました。

リードレイアウトアーティスト：**中島勇介**

オリジナル版のユフィのイメージアートには、彼女にゆかりのあるダチャオ像が描かれていますが、それとソノンを結びつけることは最初から決めていました。そのため、もとの絵に重ね合わせると、ダチャオ像と同じ位置にソノンがくるようになっています。

エンヴァイロメントアーティスト：**ハールツン・デニー**

キャラクター主導のゲームにおいて、映像のなかでもっとも大事な要素はキャラクターで、背景はどちらかというと補佐的な役割になります。ですが、この絵では圧倒的な空の存在感を表現することで、景色をじっと見つめるキャラクターたちの感情が伝わるようにしました。

▼オリジナル版のイメージアート



FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

Character Model 〔キャラクターモデル〕

ユフィ



ソノン









Staff Comment

メインキャラクターモデラー&リードキャラクターアーティスト：鈴木 大

左手のアームカバーの素材感に悩まされていましたが、ムービーのレンダリング画像を見たときに「なるほど！」とひとりで納得していました。

レベルデザインスーパーバイザー：澤田 唯

『インターミッション』の最後でユフィの頬に血が飛ぶシーンは、レーティング審査を見すえて、最初はかなりひかえめでした。しかし、デザイナー陣がこだわって、完成版のような血の跳ねかたに調整されています。血の量は少なめでも痛々しさが胸に刺さる映像になっていて、改めてデザイナーの力を感じさせられました。

Staff Comment from スクウェア・エニックス イメージ・スタジオ部

キャラクターモデリングディレクター：佐伯侑季

オリジナル版のデザインから各所を新しくしつつ、忍者や和のイメージが感じられるようなリアリティのあるディテールを加えています。ポイントとなるルーズソックスも、野村（野村哲也氏）とやり取りしてこまかく調整しました。顔は、エアリスやティファよりも和風の印象になるように気をつけて制作しており、幼さが残るユフィらしさも表現できたのではないかと思っています。

リードリギングアーティスト：森田健介

基本的に衣服はクロスシミュレーション（布の動きを計算によって自動的に制御する手法）で動かしていますが、ルーズソックスはズリ落ちないよう個別に調整しています。

リギングアーティスト：多田竜二

プレイステーション時代の作品のリメイクということで、当時のデザインの衣装を最新技術によって再現しています。装飾の材質や特性などを研究し、こまかなディテールを表現しつつリアリティのある動きを目指しました。



Staff Comment

アニメーションテクニカルアーティスト：山田和明

『FFⅦ リメイク』の開発で、物理設定（3Dモデルを物理的に正しく動かすための設定）が一番大変だったキャラクターです。二重になったマントの内側と外側で色がちがうこともあり、最後まで手こずりました。ただ、映像公開後に他チームのスタッフから「あれをリアルタイム処理で動かすのはスゴイ」と言われて、うれしかったですね。

キャラクターアーティスト：早坂大樹

モーグリフードの頭と鼻の赤いポンポンは髪の毛と同じ手法で作成しています。データ量をそれなりに使っているので、初登場シーンでアップになるのを見たときは努力がむくわれた感がありました。

Staff Comment from スクウェア・エニックス イメージ・スタジオ部

キャラクターモデリングディレクター：佐伯侑季

ユフィが着ているマントは、先に完成していたリアルタイム用のグラフィックデータを提供してもらい、それを参照しながらムービー用のハイエンド3Dモデルを制作しました。フードのモーグリは、「使いこまれた質感を持ちつつもかわいさを感じられる顔」がコンセプトです。

リードリギングアーティスト：森田健介

厚手のマントを重ね着しているせいで、クロスシミュレーションだけだとごわついたシルエットになりがちなのですが、ユフィがどのようなポーズをしているかわかるように、こまかく調整を行なっています。





Costume Reference 【衣装リファレンス】





Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：
風野正昭

ユフィのマントは、実際に製作したものをスキャンして3Dモデル化していますが、形状やシワの入りかたは何回も手作業で直しました。ほかにも、精度検証という名目で、スタッフが持ち寄ったものを何人かでワイワイと楽しみながらスキャンした思い出があります。

ソノン







Staff Comment

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

ウータイの戦士ということで、衣服の赤い部分は和甲冑がモチーフです。ジャケットや腕のサポーターや手袋に、ソノンがDIYで部品を取りつけたと想像しつつ、パーツ同士のつながりを調整していきました。印象的な赤い靴は、3Dモデルで詳細なデザインを起こしながら作成したもので、靴のタン（ベロ）部分の黒い丸にはチョコボのレリーフが入っています。顔は、「頬をこけた感じにしたい」というディレクションを受けて、キレイ系よりもワイルド系に寄せました。ヒゲの剃りあとも少しだけ残しています。



ジージェ



Staff Comment

メインキャラクターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

アバランチメンバーのまとめ役という点で、バレットとくらべたくなる人です。そういえば、バレットも首に認識票を下げていましたね。

ナヨ



Staff Comment

メインキャラクターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

シンプルなメガネキャラが逆に新鮮で、メガネヒロイン枠をフォリア先生と争う形になりました。

ビリー・ボー



Staff Comment

キャラクターアーティスト：田中昭彦

ヤンキー感があって、やんちゃな雰囲気が出るように制作しました。『FFXIII』のスノウにちょっと似ているような気がしますが、たぶん気のせいです。

ポルコ



Staff Comment

メインキャラクターモデラー＆リードキャラクターアーティスト：鈴木 大

服の配色がジージェと似てますよね。もしかしたらマネしてたりするのかも。

バトルシステムデザイナー：地引 廉

ミニゲームの『コンドルフォート』では、ユフィにユニット一式を無償でプレゼントするにとどまらず、自分はあえて弱いユニットを使ってユフィに勝たせてあげるという、とても心の広い人物です。「HARDモードでは強くしてあげようか？」と開発内で議論がなされましたが、チュートリアル役の宿命にあらがえず、弱いままになりました。

メルフィ



Staff Comment

**メインキャラクターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大**

結構きちんと作りこんでいるのですが、ゲーム内で出番が少なかったのが残念です。

**アニメーションテクニカルアーティスト：
山田和明**

物理設定（3Dモデルを物理的に正しく動かすための設定）がパッとできた記憶があります。これほど早く終わったのはひさしぶりでした。

かめおじさん



Staff Comment

キャラクターアーティスト：田中昭彦

愛されるおじさんを目標にしていました。初期はもっと個性的な顔だったのですが、ほかのキャラクターとくらべて別世界な感じが出てしまったため、マイルドに修正しています。作っていて楽しいキャラクターでしたね。

ヴァイス

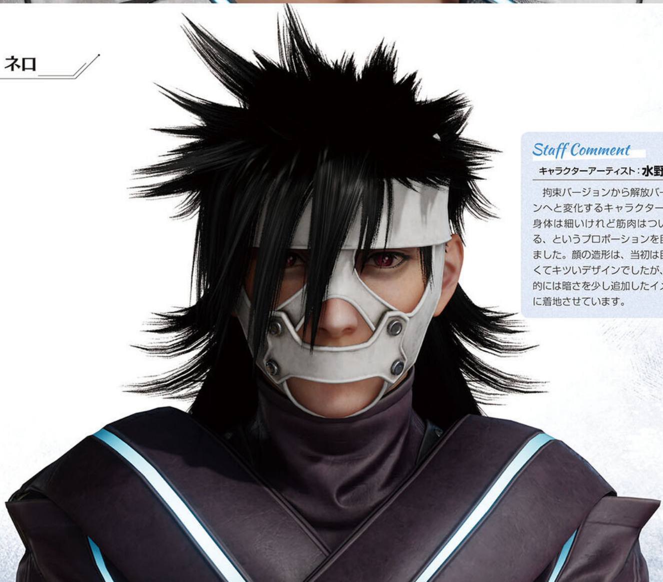


Staff Comment

キャラクターアーティスト：早坂大樹

これまでに制作したなかで、髪のボリュームが一番のキャラクターです。ディープグラウンドの王なので、髪の毛からも力強さを感じさせたいと考えて、ライオンのたてがみのような風格のあるヘアスタイルにしました。顔は、俺様系なイメージで目つきを鋭くして、自分の強さに絶対の自信を持つ雰囲気を狙っています。ちなみに、3Dモデルの制作途中でコートを着せることになりましたが、脱ぐと『DC -FFⅦ-』準拠のデザインになっているんですよ。

ネロ



Staff Comment

キャラクターアーティスト：水野貴大

拘束バージョンから解放バージョンへと変化するキャラクターです。身体は細いけれど筋肉はついている、というプロポーションを目指しました。顔の造形は、当初は目が鋭くてキツいデザインでしたが、最終的には暗さを少し追加したイメージに着地させています。



ジージェ

Staff Comment

アニメーションテクニカルアーティスト：**大石敏幸**

ジージェが神羅兵に拘束されるイベントでは、蹴られたりヒザをついたりと激しい動きが多いので、その場面限定でジージェの髪の毛がハデに揺れるように調整しています。



ナヨ

Staff Comment

アニメーションテクニカルアーティスト：**大石敏幸**

ブーツのヒモや胸などのこまかい部分も、きちんと揺れるように作られています。あまり目立たないですが、お気づきになりましたでしょうか。



ビリー・ボー

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

本家アバランチの面々は、七番街スラムにしっかりと溶けこんでいて、町の人たちの会話にも登場します。ビリーは酒豪で、よく酒場で情報収集をしているという設定が公開されていますが、ほかのメンバーの人となりについても、ぜひ住民たちのセリフから聞き取ってみてください。



ポルコ



メルフィ



かめおじさん

Staff Comment

アニメーター（イベント）：**吉野茉未**

かめおじさんのダンスは、仮実装（試験的に作成されたバージョン）のときには私が踊った動きが使われていて、完成版よりも奇抜な振りつけでした。その後、おじさんが看板を持つことになり、おとなしいダンスに変わったんです。また、本番のモーションキャプチャーの収録では、まだ音楽ができていなかったため、テンポを変えて複数のパターンの踊りを収録したのですが、1発目に撮ったものが完成版の音楽と奇跡的に合っており、それが採用されました。

レベルデザイナー：**横小路高行**

仮実装時のある日、七番街スラムに奇抜なダンスを踊るかめおじさんの姿が！　それがめちゃめちゃおもしろくて、当時はスタッフ内でかなり盛り上がりました。

UIアーティスト：**唐 シトウ**

仮実装のときに、サングラスをかけたおじさんの怪しいダンスを見た瞬間、思わず録画をしました。BGMも絶妙で、爆笑したことをいまでも覚えています。



ヴァイス

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：大地雅俊

さすが"帝王"、「えっ、追加って、本編に!?」「えっ、セーブデータは引き継ぎができる!?!?」「えっ、パーティは自由に編成できるから誰がいるかわからないけどカットシーンも作る!?!?!?」と、彼には何度も驚かされました。さらに、ホログラムと本体が同時に出てくる不具合などで、開発はロスタイムに突入……。

ボスバトルデザイナー：岡田祐介

『DC -FFⅦ-』でヴァイスの部下だったアスールやロッソの武器に持ちかえることで、合計3つのモードを使いこなします。制作する物量が多くて苦労しましたが、どのモードも個性があり、裏ボスにふさわしい難易度になりました。倒すのは難しいですが、ぜひチャレンジしてください。

シニアアシスタントプロデューサー：渡邊勇磨

ディープグラウンドを統べる者なので強いのは承知していましたが、PV(プロモーション映像)撮影の難易度も群を抜いて高かったです。さすが"帝王"。



ネロ

Staff Comment

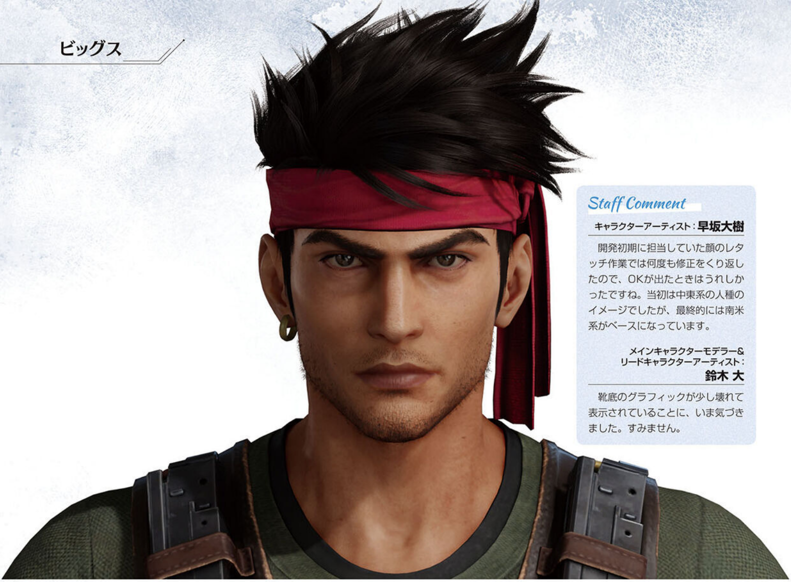
リードVFXアーティスト：吉田光陽

『DC -FFⅦ-』から登場したキャラクターで、相手を取りこんでしまう強烈な闇の力をあやつります。当時よりもゲームハードの性能が進化して映像の表現力が格段に上がったことで、よりまがまがしくなった闇のエフェクトにも注目してください。

リードバトルデザイナー：坂根康介

こういう振り切ったキャラクターは、特徴づけがしやすくて好きですね(笑)。背中から生えている機械式の翼は特殊な構造をしていて、アクションごとに「こんな形にできる？」とデザイナーに相談しました。多くの工夫がこめられた翼の動きも見ていただけるとうれしいです。

ビッグス



Staff Comment

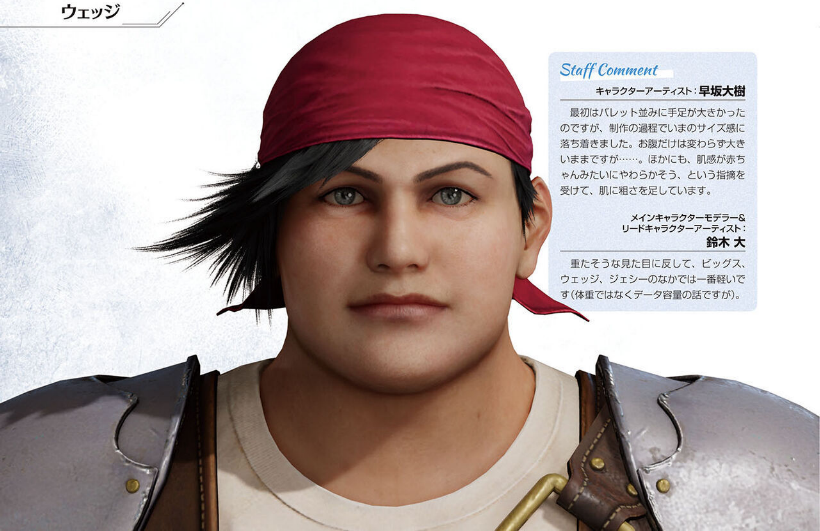
キャラクターアーティスト：早坂大樹

開発初期に担当していた顔のレタッチ作業では何度も修正をくり返したので、OKが出たときはうれしかったですね。当初は中東系の人種のイメージでしたが、最終的には南米系がベースになっています。

メインキャラクターモデラー＆
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

靴底のグラフィックが少し壊れて表示されていることに、いま気づきました。すみません。

ウェッジ



Staff Comment

キャラクターアーティスト：早坂大樹

最初はバレット並みに手足が大きかったのですが、制作の過程でいまのサイズ感に落ち着きました。お腹だけは変わらず大きいままですが……。ほかにも、肌感が赤ちゃんみたいにやわらかそう、という指摘を受けて、肌に粗さを足しています。

メインキャラクターモデラー＆
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

重たそうな見た目に反して、ビッグス、ウェッジ、ジェシーのなかでは一番軽いです（体重ではなくデータ容量の話ですが）。

ジェシー



Staff Comment

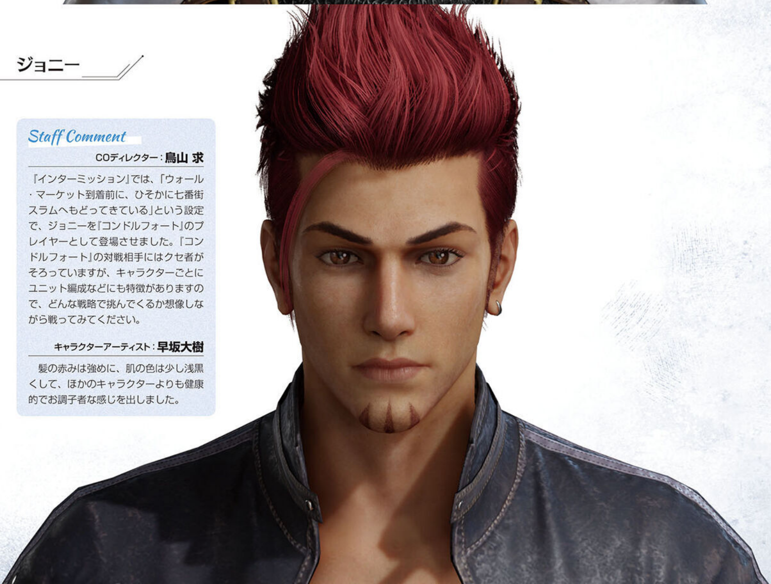
キャラクターアーティスト：早坂大樹

鎧の下の黒い鎖かたびらは、初期のデザインでは網状のニットのようなものでしたが、"見た目の防御力"をアップさせるために変更されました。

メインキャラクターモデラー＆リードキャラクターアーティスト：鈴木 大

ウェッジとは逆に、3人のなかだと一番……(データ容量の話です)。

ジョニー



Staff Comment

COディレクター：鳥山 求

『インターミッション』では、「ウォール・マーケット到着前に、ひそかに七番街スラムへもどってきている」という設定で、ジョニーを『コンドルフォート』のプレイヤーとして登場させました。『コンドルフォート』の対戦相手にはクセ者がそろっていますが、キャラクターごとにユニット編成などにも特徴がありますので、どんな戦略で挑んでくるか想像しながら戦ってみてください。

キャラクターアーティスト：早坂大樹

髪の赤みは強めに、肌の色は少し浅黒くして、ほかのキャラクターよりも健康的でお調子者な感じを出しました。

プレジデント神羅



Staff Comment

メインキャラクターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

左手には腕時計をつけていますが、指している時刻は10時8分25秒になっています。

ハイデッカー



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

最初は、右目周辺の傷が赤くて痛そうな印象だったので、古傷に見えるように色が修正されました。3Dモデルの制作では、毛の生えぎわを肌となじませるのに手間がかかるのですが、ハイデッカーはおでこ、もみあげ、ヒゲ、眉毛など、かなりていねいに生えぎわの調整を行なっています。おじさんのキャラクターは3Dモデルで質感を出しやすく、顔のドアップなどの見栄えがいいものの、おじさんのドアップで喜ぶのは3Dモデラーくらいですかね……。

スカーレット



Staff Comment

アニメーションテクニカルアーティスト：山田和明

『FFⅦ リメイク』のときはカットシーンにだけ登場するキャラクターとして制作していたため、『インターミッション』でバトルに参戦したのは想定外でした。余裕があれば、もう少し手を加えたかったですね。

キャラクターアーティスト：早坂大樹

髪形は、実際に存在する「夜会巻き」を参考にしました。『FFⅦ』は特徴的な髪形のキャラクターが多いですが、現実世界で近いヘアスタイルを探して3Dモデルに落としこんでいます。胸元のエメラルドは、赤い衣装の補色になっているせいか、どうしてもそちらに視線が誘導される気がしますね……。

神羅課長



Staff Comment

メインキャラクターモデラー＆リードキャラクターアーティスト：鈴木 大

ワンポイントのオシャレとしてネクタイピンを斜めにつけているのですが、気づきましたか？

キャラクターアーティスト：早坂大樹

開発の途中段階で魔晄の瞳になっている時期があり、ソルジャー関連の裏設定があるのだろうかと問い合わせたところ、ただのミスでした……。当初は髪の毛がもう少し無造作でしたが、几帳面そうな印象を出すために整えています。ちなみに、髪の毛はポマードで固めている想定です。

シナリオコーディネーター：大石真奈未

開発序盤はかなりのイケメンでしたが、だんだん表情に苦労と疲労がにじみ出し、現在の「これぞ神羅課長！」な顔に仕上がっていきました。今後の活躍にも期待です。

ローチェ



Staff Comment

レベルデザイナー：日置友梨

まさか七番街スラムに彼が下り立つ日がこようとは。どうやって町の雰囲気になじませるか悩みましたが、むしろギャップや温度差みたいなものを全面に出したことで、楽しいシチュエーションになったと思います。それにしても、「"マイフレンド"ってクラウドだけじゃなかったんかい！　浮気者！」と開発チーム内で言われたとか言われてないとか。

シナリオコーディネーター：大石真奈未

『インターミッション』では『コンドルフォート』の対戦相手として七番街スラムに登場しますが、「ヘンなソルジャーが街に現れて叫んでいたら……とまどうよね？」ということで、町のNPCの反応を追加してもらいました。どこにいても目立つキャラクターです。

チャドリー



Staff Comment

アニメーター（イベント）：吉野茉未

メガネを正すしぐさは、性格づけのために会話中でも行なわせています。キリッとしたしぐさの彼に話しかけて、シミュレーターマシンに挑戦してみてください。

レベルデザイナー：日置友梨

チャドリーはプログラム的にトリッキーな機能を持っていて、開発側にとってつねに悩みのタネでした。彼が生み出す多種多様なバグは新しい世界を見せてくれます。ありがとうチャドリー。我々が流した汗と涙のぶん、彼の研究がはかどることを祈っています。

バトルシステムデザイナー：地引 廉

『コンドルフォート』において、難易度の設定にもっとも時間をかけた対戦相手です。AIの調整初期に「チャドリーを嫌いになりそうだから弱くしてほしい」との意見を受けていったん弱体化しましたが、その後HARDモードの実装が決まり、強かったころの彼の魂はHARDモードに宿りました。

キリエ



Staff Comment

レベルデザイナー：日置友梨

ユフィとキリエ、どこか似たところのあるふたりの出会いを見られるのは『インターミッション』だけ！　モーションもかわいい！　負けて悔しがるのもかわいい！

グリン



Staff Comment

from スクウェア・エニックス
イメージ・スタジオ部

キャラクターモデリングディレクター：佐伯侑季

グリンは、これまでに『FFⅦ リメイク』に登場した主要キャラクターのなかでも一、二を争うほど高齢です。そのため、人間的な深みとラフさを感じるような、とがったルックスにしてほしいと担当者に依頼しました。

リードリギングアーティスト：森田健介

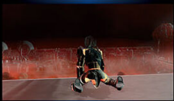
首筋のシワがハッキリしているので、しゃべったときにノドが連動して動く仕組みを取り入れて、CG特有の硬さを抑えています。

Movie ［ムービー］

『インターミッション』エンディング

プリビズ版







完成版







Staff Comment from スクウェア・エニックス イメージ・スタジオ部

リードレイアウトアーティスト：中島勇介

先行してレコーディングされたユフィのボイスを聞いたとき、その迫力に衝撃を受けて、「この声に負けない絵を作らなければ」と背筋が伸びる思いでした。また、モーションキャプチャー収録では、演技プランを役者さんにお伝えしたところ、意図を完璧にくみ取っていただき、想像を超えるすばらしい演技に感動したのを覚えています。収録後は、それらの演技を魅力的に見せることだけに集中すれば良かったので、楽しみながら仕上げられました。

プリビズスーパーバイザー：井上吾一郎

ユフィの、自分の力ではどうすることもできない運命の残酷さ、悲しみ、怒りを伝えるために、カメラワークやカット割りは何度も試行錯誤を重ねました。オリジナル版では描かれていない部分ですが、元気キャラのユフィは、じつはこんな思いが原動力になっていたんだと感じていただければ幸いです。

アニメーションスーパーバイザー：松原健太

ユフィが爆走するシーンは、モーションアクターさんにスタジオの端から端まで何度も走ってもらい、10本分くらいのデータをつぎはぎして完成させた力作です。怒りや悲しみを爆発させて全力で走るという難題に応えてくださったアクターさんに感謝です。

VFXスーパーバイザー：赤間祐樹

プレートが落下する場面は、ユフィの表情には悲しみと怒りが混ざっており、CGで表現するのが非常に難しいシーンでした。ユフィの気持ちが少しでもみなさんに届いていたらうれしいです。

リードエフェクトアーティスト：井和田洋一

七番プレート落下シーンをユフィ視点で表現した映像ですが、本編とくらべて見た目のハデさを重視しています。目の前で起こっている光景の臨場感を高めるために、爆発を大きくして爆風のインパクトを強め、カメラに熱が迫ってくる描写を心がけました。

シミュレーションアーティスト：白井祐太郎

大気の揺らめきを表現することを大前提としつつも、ユフィの感情がより引き立つように物理シミレーション（物体の動きを計算によって自動的に制御する手法）を行ないました。

追加エピローグ

プリビズ版









完成版









Staff Comment from スクウェア・エニックス イメージ・スタジオ部

リードレイアウトアーティスト：中島勇介

イメージ・スタジオ部(旧ヴィジュアルワークス)では、エフェクトやアクションたっぷりのハデな映像を制作することが比較的多く、このように静かなロードムービーライクの作品は新鮮でした。トラックの荷台からティファを心配そうに見るバレットが、個人的にお気に入りです。

プリビズスーパーバイザー：井上吾一郎

ミッドガルを出てカームにたどり着くまでの道中で、それぞれのキャラクターがどんなふうに時間を過ごしていたのかを描く、ちょっとホッとできるパートです。初期のプリビズ(シミュレーション映像)では、イメージを共有するために、現場スタッフで仮のモーションキャプチャーと仮のボイスを収録していました。実際には使われない参考用の素材でしたが、デザイナーや制作進行のスタッフも加わったメンバーたちの熱演には、本当に助けられました。

アニメーションスーパーバイザー：松原健太

トラックの前席でイチャイチャしている3人に対して、荷台からおもしろくなさそうに見ているバレットの反応が、こだわりの逸品です。セリフはありませんが、しぐさと顔芸で得も言われぬ感情を表現しました。手前の3人に目が行きがちですが、ぜひバレットに注目してみてください。

VFXスーパーバイザー：赤間祐樹

今後のクラウドたちの厳しい道のりを、激しいアクションシーンを使わずにどうやって表現したらいいか、とても悩みました。『FFⅦ リメイク』本編では暗いイメージの映像が多かったですが、このムービーでは不安をいったん忘れて明るい気持ちになっているクラウドたちの表情を大切にしています。

リードエンヴァイロメントアーティスト：横部美香

彼らが進んでいるのは、ほとんど使われていない廃道で、遠くに見えるサビた建物は廃棄された工場跡です。ミッドガル周辺の荒れた土地からカームへ近づくにつれて、周囲の植物の量も変化させています。

リードシミュレーションアーティスト：西村靖弘

物理シミュレーションによって髪形がくずれると、キャラクターのかわいさが一気に失われてしまうので、そうならないように細心の注意を払いました。

Location CG

［ ロケーションCG ］

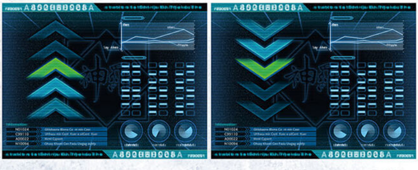
壱番魔晄炉



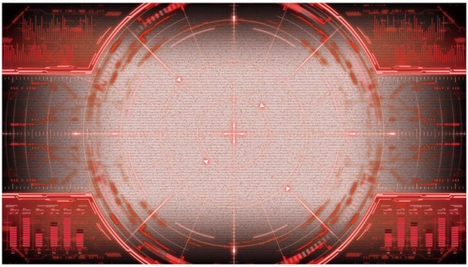
壱番魔晄炉（外観）



エレベーター：監視カメラ映像

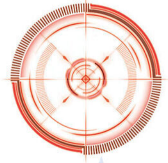


エレベーター：機内モニターの画面



▲ガードスコーピオンの内部カメラ映像

▼ガードスコーピオンのフォーカス

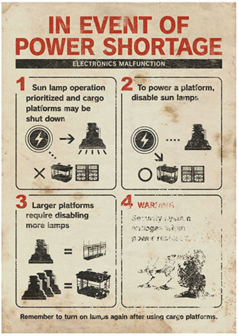


Staff Comment

UIアーティスト：**龍 沙由梨**

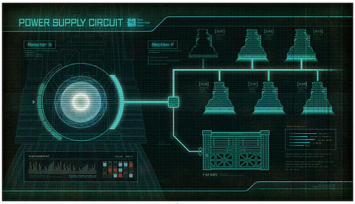
ガードスコーピオンらしさを出すために、目や尻尾のニュアンスを加えてデザインしました。

四番街 プレート内部



▲G区画：非常用マニュアル

▼G区画：電力供給モニターの画面

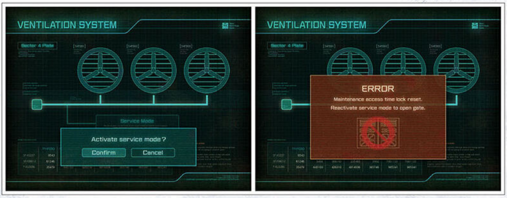


Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：**玉ノ井彰祥**

電力供給端末のモニター映像です。巨大な照明を消すとその電力でゲートが開く仕様――冷静に考えたら負けなのかもしれませんが、もしかしてスラムの太陽は、見た目に反してすごく省エネなのかもしれません……。

▼換気設備：換気ファン制御モニターの画面

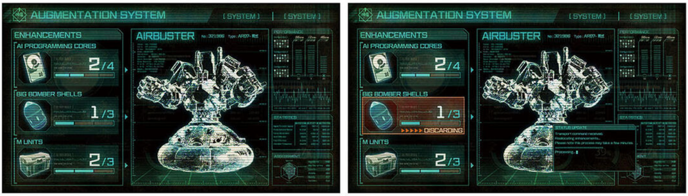


Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：
玉ノ井彰祥

こちらで描き起こしたデザインをもとに、UIチームに制作してもらった、ファン制御装置のモニター映像です。ややラフな絵を渡したのですが、素敵な感じに仕上げてくれました。状況によって画面が切りかわるため、想定よりも画面のパターンが多くなりましたね。

エアバスター整備モニターの画面



Staff Comment

UIアーティスト：**龍 沙由梨**

テキストのローカライズ（翻訳）を行なわなくても内容が伝わるように、エアバスターと各アイテムの画像をメインにしつつ、読めないサイズのグラフやテキストを配置して画面の雰囲気を作り出しました。

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

直前に廃棄したものをわかりやすくするため、その部分を赤く強調して表示しています。

エアバスターのパーツ



Staff Comment

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

ゲーム中では、廃棄されたパーツの3Dモデルを外装ポッドの3Dモデルにくっつけたものが、廃棄物資集積室で転がり出てくる仕組みです。

緊急ロックモード解除端末（ミニゲームイメージ）



Staff Comment

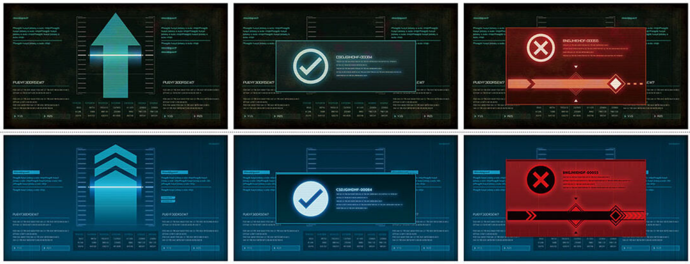
リードUIアーティスト：**廖 雪惠**

レバー入力のタイミングが早かったのか遅かったのかを文字で示すとローカライズ作業が必要になるため、絵だけで伝わるような表現を取り入れました。

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

解除端末はふたつあるので、画面のデザインを端末ごとに変えています。

緊急ロックモード解除端末の画面（上3点）と廃棄物資集積室ロック解除端末の画面（下3点）



六番街スラム

地下闘技場のスクリーン映像

クラウド



エアリス



猛獣使い



ブラッドテイスト



カッターマシン



スイーパー



ベグ



バド



ブッチョ



ヘルハウス



コルネオ













Staff Comment

リードUIアーティスト：廖 雪惠

プロレス風のカッコいい選手紹介画面と、かわいいコルネオのイラストを、あえて共存させせました。これは企画担当者のアイデアで、ウォール・マーケットらしい"ごちゃ混ぜ感"を狙っています。

神羅ビル



▲ 1F エントランスフロア：モニターに映る画像

▼ 1F エントランスフロアなど：デジタルサイネージ



Staff Comment

リードUIアーティスト：廖 雪惠

1階エントランスのエスカレーター横に設置されている大型モニターの画面です。自分たちがクリーンな大企業であることをアピールする映像が流れています。

Staff Comment

リードUIアーティスト：廖 雪惠

メモリアルフロアの部門紹介映像で使用されている、各部門のシンボルマークです。神羅のロゴを5つのパーツに分解したものを基本形にしました。

▼ 部門別シンボルマーク



64F ミーティングフロア：重役会議室（イメージ）



64F ミーティングフロア：一般会議室（イメージ）



B3F 総務部調査課オフィス：会議室（イメージ）



65F 宝条研究室サブフロア：研究室（イメージ）



63F リフレッシュフロアなど：モニターの画像



64F ミーティングフロア：重役会議室の卓上モニターの画像



Staff Comment
リードエンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

これらの画像は会社のロゴが中央に鎮座していて、神羅の威光が表れていますね。

66F 宝条研究室メインフロア：バトルシミュレーター

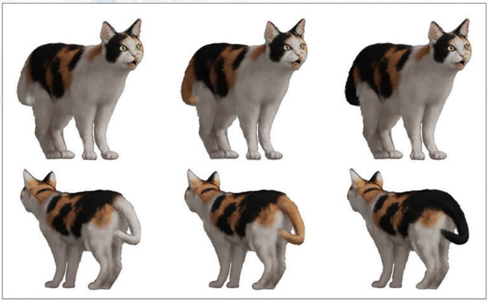


Staff Comment
リードエンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

スーパーコンピュータのイメージでデザインしました。中央の「瞬」は手書き文字で、66階の神羅バトルシミュレーターの起動時のみ見ることができます。

各地の動物

ネコの三兄弟（ニャル、バニ、パス）

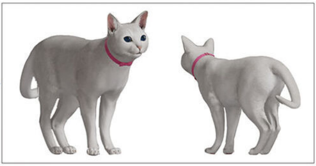


Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：
澤田 唯

ニャル、バニ、パスのようにカットシーンでアップになるネコには、ハイクオリティな専用の3Dモデルが用意されています。これがまた豪華に作られていて、ほかのNPCとくらべて段ちがいに処理が重くなりがちだったので、地味に苦労しました……。

ベティのトモダチ



Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

七番街スラムのクエストで捜すネコですが、企画の時点では黒ネコの想定でした。しかし、雑然としたスラムに溶けこみすぎてしまい、開発スタッフから「全然見つからない！」との苦情を受けた結果、白ネコが採用されています。

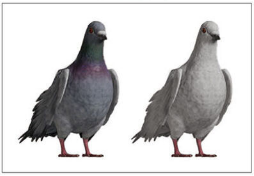
その他のネコ



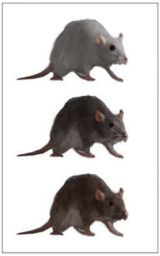
イヌ



ハト



ネズミ



魚



チョウ



ハチ



Gadget CG [ガジェットCG]

武器



防具

スターブレス





チタンバングル

レザーガード





ニードルガード

ウィザードブレス



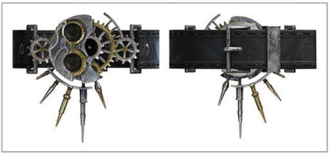


ゴシックバングル



ソーサラーの腕輪

マキナバングル





フォースブレス

アクセサリ



不思議な水晶

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**小澤和起**

ゲーム内では正面からしか見えませんが、3Dモデルは説得力を出すために、どこから見ても成り立つ状態にする必要があり、だいぶ骨を折りました。とくに気泡の表現は、見る角度によって印象がガラリと変わってしまうので、配置やテクスチャー（ポリゴンモデルに貼って質感や模様を表現する画像）には気をつけています。



タロットカード

トランスポーター



サークレット



三日月チャーム





神々の黄昏

だいじなもの

モーグリメダル



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**小澤和起**

コインのような凹凸感を表現しつつ、モーグリの絵柄だとハッキリわかるように作るのが難しかったですね。ゲーム中では見えませんが、裏側もきちんと作ってあります。



秘密基地の入場証

モーグリ・モグ会員証





マムの推薦状

アニヤンの推薦状





サムのコイン



コルネオ宝物庫のカギ

ジョニーの財布





チョコボ車フリーパス



ルビーの宝冠



ダイヤの宝冠

エメラルドの宝冠



その他の小物



▲ジェシーの爆弾

▼セブンスヘブンのボトルとシェイカー





▲エアリスの花かご



◀酒ビン



◀爆弾のリモート起動スイッチ

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：澤田 唯

アバランチの壮行会などのシーンで酒席の雰囲気作りに貢献したこのビンですが、開発終盤にフタがついていることに気づき、あわてててデザイナーに外してもらいました。



▲ロボットアーム

▼蜜蜂の館のメイク道具



▼ファンデーション

◀アイライナー

▼ロールブラシ

▲チークブラシ

◀リップブラシ

▶マニキュア



▲忠犬スタンプのお菓子の包装①

▼忠犬スタンプのお菓子の包装②



武器



十字手裏剣

Staff Comment

キャラクターアーティスト：
金子陽子

奥行きの立体感が出にくくて、どうしても暗い見た目になってしまいがちなので、刃にライトが当たったときは、鉄の印象を保ちつつも反射がなるべく目立つように工夫しました。



ブーメラン

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**金子陽子**

最初は持ち手の部分がもっと太かったのですが、ユフィの手の大きさに合わせて、"セクシーくびれダイエットボディ"なブーメランになりました。

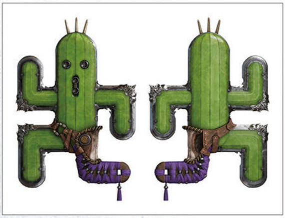
かまぐるま

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**金子陽子**

3枚の刃は、ユフィが持ったときに腕に刺さらないように、ギリギリの角度で斜めになっています。収納時は刃が回転して、小さくまとまる想定です。

シュリケンダー



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**若松大地**

デフォルメの効いた武器だったので、質感のメリハリをしっかりとつけて、武器らしく見えるように気を使いつつ制作しています。自分にとって初の武器作成だったこともあり、気合が入りました。



五輪棒

金剛棒

魔人棒

防具

忍びの腕輪



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**西中秀太**

黒っぽくて重そうな金属表現によって重厚感を演出しました。内側は毛の質感にすることで、外側との素材のちがいをアクセントにしています。

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

ウータイから旅してきたユフィが身につけていた防具です。マテリア好きな彼女に合わせて、マテリアを活かせる装備になるようにデザインを依頼しました。

鬼神の腕輪



赤鬼メモリセット時



青鬼メモリセット時



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**若松大地**

設定画には背面が描かれていなかったので、イラストとの整合性に注意しつつ、自分の考えを織り交ぜて作成しました。USBメモリのようなパーツがきちんと収まる形状に整えるのが難しかったです。

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

別のアクセサリと組み合わせることで特別な効果を発揮する防具なので、効果が未発動の状態と発動した状態がひと目でわかるようなデザインにしてもらいました。別案としては、バングルがもっと丸くて、セットするパーツを細長くするアイデアもありましたね。



魔翔の腕輪

鳳凰の腕輪



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**西中秀太**

だまし絵のような印象のデザインだったので、違和感なく立体化するのに苦労しました。上から見たときに円になることを意識しつつ、黒のパーツと金のパーツでは丸みや円の半径を少しだけ変えています。

アクセサリ



絆のくみひも



赤鬼メモリ



青鬼メモリ



リボン

だいじなもの



ダチャオ豆

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

「シノビの末裔が大荷物なんて恥」と言い切るユフィの初期所持アイテムは、もちろん最小限！　それでもこれだけは持って旅をしているだろう、ということで、ゲーム開始時から「だいじなもの」にダチャオ豆を忍ばせています。

越境用IDカード



コンドルコイン



Staff Comment

キャラクターアーティスト：
金子陽子

偽造品なので、やや使い古した感じになっています。カードに載せる証明写真をデザインする過程では、ふだんとはちがった服装のユフィを見ることができました。

神羅社員IDカード



スキルアップブック

Staff Comment

キャラクターアーティスト：
西中秀太

スキルアップブックとしては立体パーツが多いほうだったため、使用するポリゴン数が増えすぎないように気をつけました。ヒモのつながりを自然に見せたくて、パーツの配置を試行錯誤した思い出があります。

忍術伝書





棒術技術書

『コンドルフォート』関連



メインベース

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**西中秀太**

土台部分はフィールドのイメージを踏襲し、コンドル部分はほかのユニットと同じくフィギュアっぽさを意識しています。コンドルの羽根のテクスチャーは、密度のバランス調整に少し苦戦しました。サブベースは動くとさらにかわいらしいので、ぜひ実際にご覧ください。

サブベース



Aユニット：警備兵



Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

今回のミニゲームで一番最初に作成したユニットです。オリジナル版『FFⅦ』のようなゴツゴツしたフォルムですが、事前にもっとハイスペックな3Dモデルを作り、その外見をテクスチャーにして貼りつけているため、ポリゴンの角がなめらかに見えるはずです。

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

『コンドルフォート』のデザインは、「神羅がイメージアップのために作成したボードゲーム」という設定で進めてもらいました。

Aユニット：空中兵



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**西中秀太**

もとのキャラクターからフィギュアのような形状に落としこむのに手こずりました。丸い線は極力使わず直線を多用したり、思い切って腕を四角くしたりと、ディテールをどうやって簡潔にするかに迷った記憶があります。

Aユニット：特殊空中兵



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**西中秀太**

沈んだ色味にならず、なおかつ明るくなりすぎないように注意しました。

Aユニット：カッターマシン



Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**地引 廉**

サイズが大きいため、「フィールド中央の通路を通れない」とAIが判断してしまい、自分の陣地内を右往左往していた時期がありました。通路の幅を広げて問題を解消したら、今度は地形に引っかかったりして、個人的に思い出深いユニットです。

Staff Comment

キャラクターアーティスト：西中秀太

グッズ化されていたレッドⅩⅢのミニフィギュアを参考にして制作しました。

UIアーティスト：唐 シトウ

配置コストが低く、ベースに対して大きなダメージを与えられるユニットとして、テストプレイの初期のころから愛用しています。



Aユニット：ガードハウンド

Aユニット：兵舎（警備兵）



Staff Comment

バトルシステムデザイナー：岩上亮太

兵舎ユニットは『コンドルフォート』用に新規でデザインされたもので、どのユニットが出てくるかわかるように、警備兵用と擲弾兵用と鎮圧兵用の3つのバリエーションが作成されました。神羅の兵士たちも、きっと兵種ごとに分かれてトレーニングをしているのでしょう。

Sユニット：スイーパー



Staff Comment

キャラクターアーティスト：西中秀太

スタンレイはもともと曲線の多いフォルムだったので、思い切ってさまざまな部分を直線状に変えました。とがっている先端を平らにすることで、遠くからでも視認しやすくてポップな印象になったと思います。

Sユニット：スタンレイ



Sユニット：モノドライブ



Staff Comment

バトルシステムデザイナー：地引 廉

艶めいた頭部が本当にキュートで大好きです。モノドライブにかぎらず、どのユニットも非常にかわいく作られているため、「じっくり観察できるように、『コンドルフォート』のフォトモードはカメラを自由に動かせるようにしたい」とお願いしました。実現に向けて尽力してくれたスタッフには頭が上がりません。



Sユニット：ファーストレイ

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：地引 廉

「適正距離」の概念を持つ唯一のユニットで、追尾性能や攻撃範囲の調整に苦労しました。ターゲットから離れていないと仕事をしてくれないところも好きですが、敵のベースの超至近距離に配置すると、ミサイルが全弾当たって驚異的なダメージを与えられる点も裏技的でお気に入りです。



Sユニット：ミサイルランチャー

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：岩上亮太

上部が開いてスタンレイが出現するモーションをはじめて見たとき、「ロボットアニメの基地みたいだ……！」とテンションが上がりました。



Sユニット：発射基地（スタンレイ）

Dユニット：鎮圧兵





Dユニット：グレネードソーサー

Staff Comment

キャラクターアーティスト：西中秀太

最初はまちがえて、似た外見のスタンテイザーをユニットとして制作してしまいました。その当時は全体的にパーツを強調しすぎていて、アニメーションしたときにポリゴンがめりこんだりして大変でしたね。

Dユニット：重装甲戦闘員

Aユニット：強化戦闘員



Staff Comment

UIアーティスト：**唐 シトウ**

本編と同じく、重装甲戦闘員が倒されたときにのみ現れる、メニュー画面などには表示されない幻(?)のユニットです。

Staff Comment

UIアーティスト：**唐 シトウ**

アイテムメニュー画面で表示される画像は、ボードゲームのコマっぽさを強調するために、カッコいいポーズはひかえて、威厳とかわいさのバランスを取ったものになっています。



Dユニット：プロトマシンガン

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**金子陽子**

前面に盾がついているのに結構スキだらけなところがチャームポイント。



Dユニット：デジョンハンマ

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**若松大地**

どうしたらかわいらしくなるか、すごく悩んだユニットです。シルエットを意識しながら作成し、2回ほど作り直してやっと納得のいく仕上がりになりました。



Dユニット：モススラッシャー

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**地引 廉**

制作初期に、本編で使うカッター攻撃をそのまま『コンドルフォート』で再現したら、フィールドの半分をカッターで壊滅させる凶悪なユニットになってしまいました。カッターの挙動を大きく作り直しただけでなく、ヒット数やダメージ量などの調整にも手を焼いたユニットです。



Dユニット：兵舎（鎮圧兵）

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**地引 廉**

ジェネレーターユニットは、ATB効率の観点から見ると非常に強力です。それを理解しているかのごとく、兵舎ユニット中心で戦うところにチャドリーの強さがあると思います。

盤面CG



Staff Comment

エンヴァイロメントアーティスト：**竹内桃歌**

平面のフィールドをどれだけ魅力的にできるか、立体感をどこまで出せるか、などの課題が山積みで、とにかくスクラップ＆ビルドをくり返しました。最初はオリジナル版『FFⅦ』のコンドルフォートを意識しすぎて色味がかなり渋かったのですが、差し色を入れて現在の形に落ち着いています。テクスチャーはすべて手描きで、周囲に配置する3Dの設置物とのなじませかたに気をくばりました。パイプが入り組んでいる場所は、2Dと3Dをうまく融合できたので一番のお気に入りですね。ちなみに、中央に置かれている丸太の束は、オリジナル版をオマージュしました。

その他の小物



ユフィの望遠鏡

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**西中秀太**

現存する昔の望遠鏡とは異なるデザインになるように、たくさんの資料を参照しながら調整していきました。

かめおじさんが持っている看板



かめ道楽のチラシ



Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

じつは、チラシ1枚ごとにちがう宣伝文句が記載されていて、当初はセリフで誰かに言わせる予定もありました。ぜひアイテムメニュー画面で文面を確認してみてください。



伝書鳩が運んできた手紙

スカーレットのロケットランチャー



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**田中昭彦**

当初は少し汚しすぎてしまったため、修正して汚れを抑えました。角がやや丸みを帯びていて、女性らしさを感じられるようにしています。

ネロの銃



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**金子陽子**

小さい武器ですが、ボスが持つということで可能なかぎりパーツを立体的にして、少しでも豪華に見えるようにしました。

ヴァイスの武器



初期モード時の武器

アスールモード時の武器





ロッソモード時の武器

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**金子陽子**

アスールモード時の武器は、引いた視点だと気づかないようなこまかいパーツが多くて、かぎられたポリゴン数をどう配分するか悩みました。ロッソモード時の武器は、もともと女性（ロッソ）があつかうものだったので、やわらかさも意識しながらデザインしています。2本の刃は、納刀時には折りたためるような構造にしました。

Enemy CG [エネミーCG]

ノーマル敵

Staff Comment

アニメーションテクニカルアーティスト：**山田和明**

警備兵の3Dモデルは、ほかの神羅兵たちのベースになっています。多くのエネミーに影響するため、調整は慎重に行ないました。

モンスターアーティスト：**中村博之**

手榴弾を現実と同じサイズで作成すると、ゲーム内では小さくて見えなくなってしまいます。そのため、警備兵が投げる手榴弾は、現実だとビックリするくらい大きなサイズにして、バトル中でも視認しやすくしました。

バトルデザインコーディネーター：**小川 浩**

暗い場所でのバトルでも見失わないように、手榴弾は明るく光るようにしています。



▲警備兵

▼上級鎮圧兵



▼モノドライブ



Staff Comment

バトルアニメーションディレクター：**山地裕之**

お気づきでしょうか。弾丸のベルトは、物理シミュレーション（物体の動きを計算によって自動的に制御する手法）を利用してリアルな動きで揺れるようになっているんですよ！



▲プロトマシンガン

▼スイーパー



▼カッターマシン



Staff Comment

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

伍番魔晄炉の兵器格納庫で登場するときの演出は、飛び出すカッターマシンの動きや壊れるパーツの飛び散りかたなどを何度も作り直しました。



ディーングロウ



グラシュトライク



ヘッジホッグパイ



チュースタンク



プアゾキュート

Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

「陸上を浮遊するフグ」を最新のフォトリアルな表現（実写のような絵）で作ることによって、クラウドのバスターソードの迫力に負けない独特の世界観を構築しているところが良いです。



シェザーシザー

Staff Comment

バトルアニメーションディレクター：**山地裕之**

ハサミがついている腕の第2関節は、曲がっているがゆえに動きが制限されて、威嚇行動などのモーションを作りにくかったため、大きく動かせるようにカラをやわらかくしてもらいました。



怪奇虫

Staff Comment

メインキャラクターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**鈴木 大**

本作の怪奇虫は、『DC -FFⅦ-』で登場したときとちがって後翅（飛ぶための薄い羽）があります。最初は鞘翅（前側にある硬い羽）だけでしたが、開発途中のある時点から空を飛ぶようになったので、あわてて追加しました。

エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

『DC -FFⅦ-』ではかなり大きかったですが、今回は群れで飛ぶというコンセプトにしたがって、サイズが小さくなりました。数多く出現させて群れとしての動きを見せつつ、バレットの銃で気持ち良く撃ち落とせるようにしたかったので、システム的に動かせるエネミーの数や群れの見栄えなどを踏まえて、何度もサイズ調整をしています。



ベヒーモス零式



モルボル

ボス敵

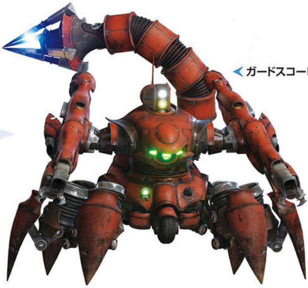
Staff Comment

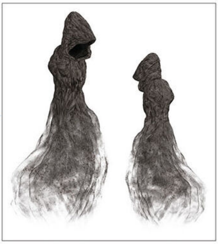
リードバトルデザイナー：**城市智孝**

基本デザインは『CC -FFⅦ-』のガードスコーピオンの改訂版ですが、機関砲の薬莢の排出口、肩部のミサイルハッチ、バリアコア、ダメージ時に明滅するライトなど、本作でのバトルの要素に合わせて細部を作りこんでもらいました。脚は6本とも破壊可能な構造ではあるものの、すべて壊していくとバトルが長引くので、第4段階で前脚2本だけ破壊できるようにしています。

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

開発初期の『99式小型ミサイル』は発射するミサイルの数が多く、とてもハデなアクションでした。カットシーン中の攻撃のほうが地味に感じるくらいで、最新ゲームマシンの性能の高さを感じましたね。最終的には、多すぎて避けられないなどの理由でミサイルの発射数が減ったようです。


ガードスコーピオン

フィーラー（未知なる魔物）


Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

フィーラーの粒子状の雰囲気は、専用のシェーダー（陰影や色に関する処理を行なうプログラム）で表現しています。当初は、3Dモデルを流体っぽく自由自在に変形させようとしたのですが、1体出せるかどうかも危ういほど描画処理が大変になりそうだったので、現在の形に落ち着きました。

Staff Comment

レベルデザイナー：**島本絵理奈**

腹部の下に並んだ赤いライトの点灯する数は、整備フロアでのビッグボンバーの廃棄数に応じて変化します。

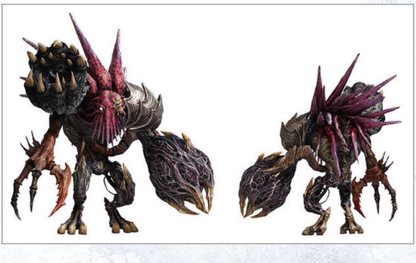
エアバスター


Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

顔の周辺の産毛はポリゴンを重ねて表現しました。顔がアップになるカットシーンで、その効果が出ていると思います。


アプス

サンプル：H0512




ジェノバBeat

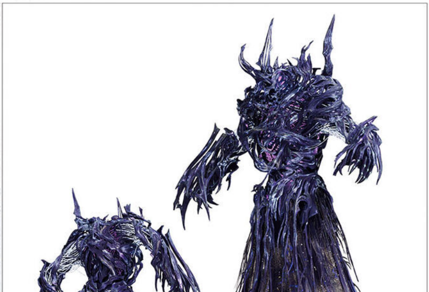


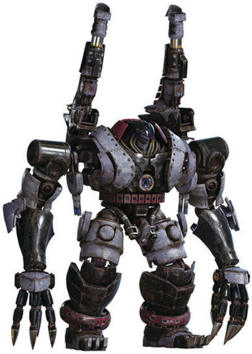
ハンドレッドガンナー



モーターボール

フィーラー=プラエコ





プラウド・クラッド零号機

Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

「フィーラー粒子（フィーラーを構成する粒子）が結合してクリスタル化している」という質感を出すため、光が流れるテクスチャーをポリゴンの表面に貼りつけています。

FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

Staff Comment

リードキャラクターアーティスト：**渡部俊明**

毒々しさを出すために、気持ち悪い画像をネットでたくさん検索していたことを思い出しました……。



バイオラット

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**金子陽子**

魔晄のせいで毛先が白っぽくなっているという想定です。ポリゴン数の関係上、デザイン画よりも少し短毛になってしまったのが心残りですね。ちなみに、いつも近所の柴犬を見て「お尻がかわいい」と思っていたのですが、その影響がちょっと出てしまいました。

アニメーションテクニカルアーティスト：**大石敏幸**

尻尾は、根本が固くて先端がふさふさしているので、先端のみがやわらかく揺れるような動きをさせています。



ロストファング



ホーンクリプシェイ

Staff Comment

リードキャラクターアーティスト：**渡部俊明**

質感や色味などがなかなか納得のいくものにならず、悩みながら作ったことを思い出します。

エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

クリプシェイたちの親分ですが、子分への対応が荒くて嫌われているとの裏設定があり、拘束した敵を子分たちに食わせると、忠誠心の上がった子分たちが親分をかばうモードになります。企画初期にはその逆パターンとして、ピンチになった親分を鬱憤がたまった子分たちが襲うというネタもありました。そのアイデアは未採用になりましたが、そんな親分と子分の関係性も楽しんでいただければうれしいです。



レブリコン

Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

質感はダチョウをモチーフにしていて、毛で覆われた内部の筋肉もしっかりと作りこんでいます。ダチョウなのに両手がある点が最大の特徴なので、人間っぽい手をあえてなじませずに組み入れました。

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

レブリコンとの遭遇シーンは非常にユフィらしい展開に仕上がりましたが、抜き足差し足の操作部分から「ネズミを踏みそうになる」という演出につなげるには、担当スタッフの多大な工夫と努力が必要だったそうです……感謝。

Staff Comment

リードキャラクターアーティスト：**渡部俊明**

デザイン画の良さを残しつつ、詳細なメカの設定を新たに考案しながらディテールを追加していきました。ポリゴン数がもっと使えると良かったのですが……。

ボスバトルデザイナー：**堀江一夫**

巨大かつ独特な形状のボディを自然に動かすために、かなり苦労した記憶があります。鈍重な動きと、尻尾のクレーンアームを使ったアクロバティックな挙動との落差に驚いていただければ幸いです。

ギガンピード



重魔装戦闘員



強魔戦闘員



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**小澤和起**

重装甲戦闘員の装甲が赤色、その中身の強化戦闘員が青色だったので、重魔装戦闘員の中身である強魔戦闘員は緑色になりました。

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**小澤和起**

コア部分のハッチはスライド式ではなく、球状のものが回転して内部に収納される仕組みになっています。

ブルモーター



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**小澤和起**

前面の装甲はピストンで動いていて、中央の装甲の裏側にエンジンがセットされています。

エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

原作の設定を受け継いで大量のミサイルを発射する『マトラマジック』が見どころのひとつです。4つの発射口を切りかえながらミサイルを撃つことで、バトルの仕様に合わせつつ多数のミサイルが広がりながら飛んでいくというハデな演出を実現させました。

クリムゾン・メア



Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

オリジナル版『FFⅦ』に登場するメカは年期の入ったレトロな質感が基本ですが、これは新型兵器なので、汚れを極力除去しました。ただし、機体の組み立て中についたであろう作業員の手アカや工業用油などの汚れは再現しています。

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

「クリムゾン・メア」の名称は、スカーレットに「お馬さん」と言わせる前提で考え出しました。スカーレットのセリフは、いつも楽しんで作成しています。

ボスバトルデザイナー：**劉 展毓**

クリムゾン・メアとのバトルは、「接近戦と遠隔戦の両方に対応できる神羅最新式のメカをヒステリックなバーサーカー（スカーレット）が操縦し、武装を気まぐれに変えながら性能テストを楽しんでいる」というコンセプトです。バトル中には、魔導アーマーだけでなくスカーレットからも驚きのプレゼントが用意されています（笑）。



DGソルジャー



ヘレティック・レイリー

Staff Comment

アニメーションテクニカルアーティスト：**大石敏幸**

脚や手の触手、胸についている口といった動く部分が多いため、モーションデザイナーがアクションをつけやすい構造にするのが大変でした。胸部の肋骨のようなパーツを一括で動かせるようにしたり、右手の触手をまとめて伸び縮みできるようにしたりと、こまかい工夫をたくさん仕込んでいます。

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**西中秀太**

戦闘中に破壊されてバラバラになることを想定し、内部のパーツも制作しました。残念ながら実際のバトルではバラバラになりませんでしたが、じつは『インターミッション』のある場所には、分解された状態で転がっています。

投影装置



ラムウ



Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

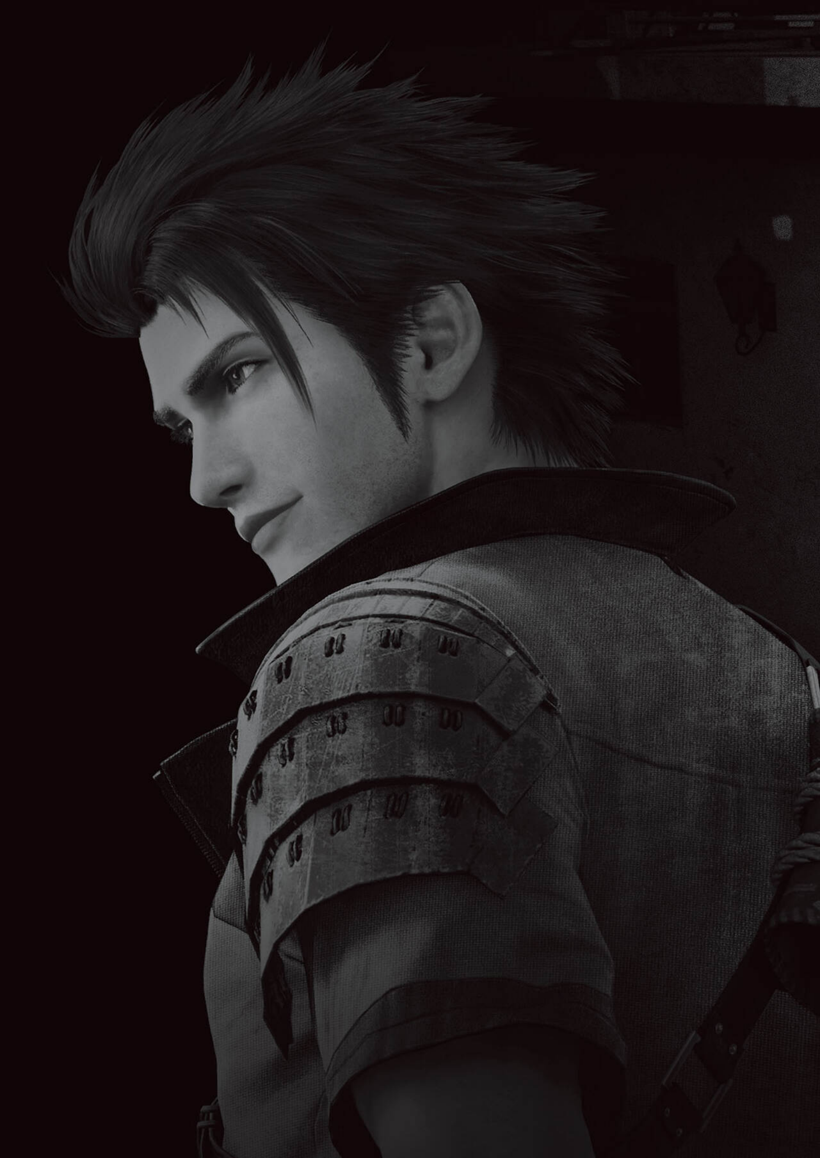
『FFⅦ リメイク』の召喚獣の身体には、発光するアニメーションを入れています。ラムウは雷属性なので、イフリートの炎などよりもスピード感やアウトラインの鋭さを強調して光らせました。

アニメーションテクニカルアーティスト：**山田和明**

長くて揺れるパーツが多いことから物理設定（3Dモデルを物理的に正しく動かすための設定）に大苦戦して、思うようなものがなかなか完成しませんでした。

ボスバトルデザイナー：**岡田祐介**

魔法使い風の見た目に合わせて、さまざまな魔法攻撃のアイデアを出すのが楽しかったですね。ラムウはやっと登場した雷属性の召喚獣ということで、ボス戦などで活躍してくれると思うので、ぜひ手に入れてください。





MATERIAL 2

IMAGE ART

FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA Plus

Character Illustration

キャラクターイラスト

ユフィ

警備兵に名乗りを上げるときの背景



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
菅原瑞士

ユフィが警備兵に名乗る場面で背景として表示される絵です。彼女の故郷ウータイを思わせる和風なモチーフをちりばめました。

Staff Comment

アニメーションテクニカルアーティスト：
山田和明

最初のころは、マントの動きをきちんと表現できるのか、不安になりながらテストを行なっていました。



モーグリのマントを羽織ったユフィ（線画）

カエル状態のユフィ



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**齋藤之裕**

カエルになったときの姿はとても小さいので、少ない情報でユフィだとわかるようにする必要があります。そのために、改めてユフィのデザインを薄目でジーッとながめて、特徴的な部分を抜き出したのですが、凝視しすぎないように加減していたので目が疲れました。

ソノン





ソノン



ソノン(線画)

カエル状態のソノン

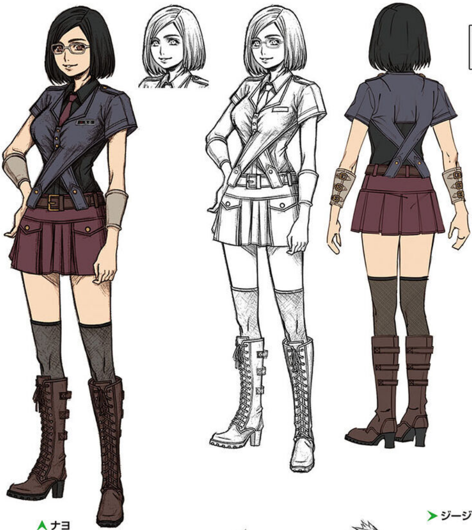


Staff Comment

キャラクターアートワーク:齋藤之裕

「ユフィのカエル姿よりもパーツを少なくする」との方針だったので、ソノンの特徴を表現するために、棒を持たせざるを得ませんでした。背中の棒に、彼のすべてを託しています。

その他の人々



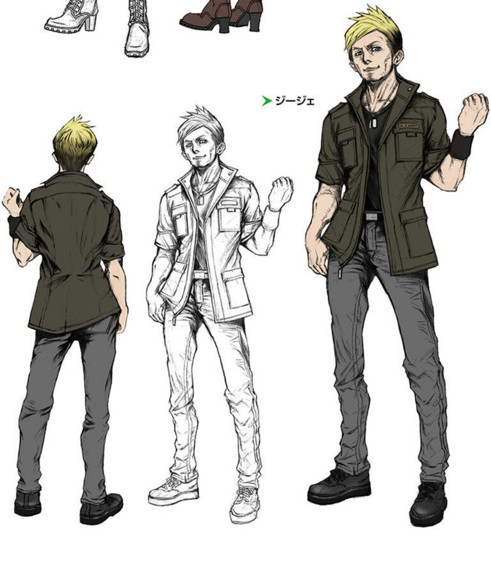


Staff Comment

キャラクターアートワーク：**米澤由貴**

胸についているタグの「A.S.O」には、「Anti-shinra organization（反神羅組織）」という意味がこめられています。

▲ナヨ



▶ジージェ



メルフィ





かめおじさん



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**齋藤之裕**

「背中にカメの甲羅を背負った、お店の名物おじさんを描いてほしい」とリクエストされました。お金が好きそうな顔を強く意識しつつ、イヤらしくなりすぎないように気をつけています。こういった三枚目のキャラクターはアイデアの幅がとても広いので、ほかにも捨てがたいラフデザインがありましたね。

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

かめおじさんの3Dモデルがあがってきた当初は「身長が低くて目立たないのでは？」との懸念もありましたが、最終的には歌と踊りの相乗効果で、すさまじい存在感を見せつけてくれています。

グリン



Location Illustration

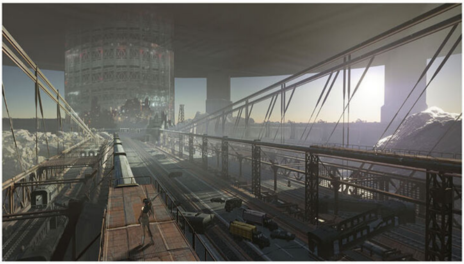
ロケーションイラスト

七番街スラム



▲七番街スラム 外縁①

▼七番街スラム 外縁②



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
ルコー・アレクサンドル

ミッドガルのなかでも、ゲーム内では初登場となるエリアです。ほかの場所にはない新しい色味を出すチャンスだと思って描きました。



▲ 七番街スラム 外縁③

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

「本編でクラウドたちがおそるおそる渡ったような場所も、ユフィはものともせずに進むだろう」と考えて、危険な高所でもユフィの移動速度は遅くせず走る動作を変えるだけにしています。最終的に採用された、両腕を広げて楽しそうに走るユフィの姿を見たときは、「こうきたか！」と笑ってしまいました。

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：**ルコー・アレクサンドル**

ユフィは、ミッドガルにもぐりこむときに人のいない静かなところを選ぶはずだと思ったので、放棄された列車置き場を潜入場所にしてみました。

▼ 七番街スラム 外縁④





▲アバランチ本家のアジト（外観）【初期案①】

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
ルコー・アレクサンドル

アバランチのアジトを隠すアイデアのひとつとして、廃墟ビルの下にアジトを作ったという設定で描いたものです。

▼アバランチ本家のアジト（外観）【初期案②】

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
ルコー・アレクサンドル

スクラップヤード（くず鉄置き場）の地下にアバランチのアジトが隠されている、と想定してデザインしました。奥に見えるトラックのなかに、アジトへつながる秘密の入口が……！



▼アバランチ本家のアジト（外観）【初期案③】



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
ルコー・アレクサンドル

このイラストでは、油圧ショベルを秘密の入口の仕掛けとして使っています。アバランチのアジトをどのように隠すかを考えるのは楽しかったですね。



▲アバランチ本家のアジト（内部）【初期案】

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
ルコー・アレクサンドル

緑色の魔晄の霧とのコントラストを狙って、鉄骨や機械などを黄色にしました。満足のいく仕上がりになったと思います。

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

マップの名前を考えるさいには、場所のイメージや階層の構造を確認するために、ゲーム内でグルグルと歩きまわるのですが、このマップは構造が複雑で、「ここは……どこだ」と何度もユフィと一緒に迷子になりました。そういう意味で思い出深い場所です……。

レベルデザイナー：**横小路高行**

ジャンプしたときに壁や床をすり抜けたり、ハマって動けなくなったりと、バグが多発してフィールドアクションの調整に苦労したエリアです。不具合が起きないよう調整に調整を重ねたので、ぜひテンポ良くポンポン進んじゃってください。

▼物資輸送場①





▲物資輸送場②

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
ルコー・アレクサンドル

この工場はミッドガルのメインピラーに近いので、魔晄の濃度が高まっています。魔晄が作り出す緑がかった霧の美しさをイメージして描きました。

レベルデザイナー：**日置友梨**

オンボロながらも稼働している工場ということで、動きのある背景が魅力的なマップです。デザイナーのおかげで、ユフィ特有の移動アクションもふんだんに取り入れることができました。そのぶん、実装の難易度は、『FFⅦ リメイク』のなかでも屈指の高さでしたが……。

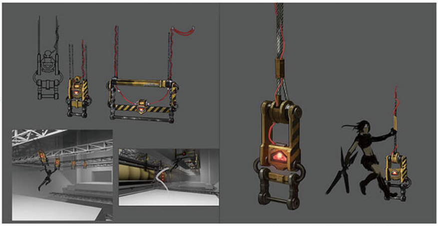
Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
ルコー・アレクサンドル

先へ進むためにユフィたちが利用するオブジェクトです。進行方向を示す赤い矢印は、オリジナル版の『FFⅦ』を参考にデザインしました。

レベルデザインスーパーバイザー：
澤田 唯

実際のプレイからもユフィのキャラクター性を感じられるように、ダイナミックかつスピーディーなフィールドアクションを盛りこむことが当初から決まっていました。クレーンを使ったターザン風アクションも、そんなコンセプトから生まれた要素のひとつで、ユフィの身軽さを表現するのにひと役買っています。



▲フィールドアクション用のクレーン

▼スイッチ



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：
荒井恵美

「遠くからでもユフィが手裏剣で狙いたくなるデザイン」にしたくて、実際の操作性、視認性、世界観などの調整を各スタッフにお願いしました。プレイヤーのみなさんにも、たくさん狙っていただきたいです。

レベルデザイナー：**日置友梨**

手裏剣で操作するスイッチは『インターミッション』にいくつも登場しますが、そのうちの1個を表現するだけでも、アート、3Dモデル、モーション、エフェクト、サウンドなどなど、たくさんの開発リソースが必要です。たかがスイッチ、されどスイッチ。多くのスタッフの手によって、それぞれのスイッチは成立しています。



▲物資輸送場③

Staff Comment

エンヴァイロメントアーティスト：伊藤 翼

人の立ち入りがほとんどなくなってモンスターが棲みついた危険な工場地帯です。どんな道でも駆け抜けてしまうユフィなので、背景を作るときは結構大変でしたが、たくさんのかたの力により、楽しく遊べるマップになったのではないかと思います。

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
ルコー・アレクサンドル

この工場は、忍者が縦横無尽に、なおかつ華麗に動きまわるのに、うってつけの場所ですね。

レベルデザインスーパーバイザー：澤田 唯

レベルデザイン(マップ内にどんな遊びを組みこむか)が固まる前の開発初期に描かれたアートですが、これを見たのがきっかけで「ユフィを思い切り動かしてやろう！」という意欲が強くなり、さまざまなアクションの発想につながっていきました。『インターミッション』のダイナミックさが描かれた、象徴的な1枚です。

▼物資輸送場④



メインピラー整備場①



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：荒井恵美

コンセプトアートの不穏な雰囲気を活かしつつ、ギガンピードの特性を発揮できるように、身をひそめられる場所や通り抜けられる壁の穴などを盛りこんでいます。ギガンピードがふだん遊んでいるという妄想のもと、頭上からシャンデリア状の鉄骨が垂れ下がった状態にしたら、それがバトル中の演出にも使われました。

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：ルコー・アレクサンドル

ここで登場するボス敵はムカデに似たデザインなので、戦いの舞台に虫の巣の要素を取り入れました。

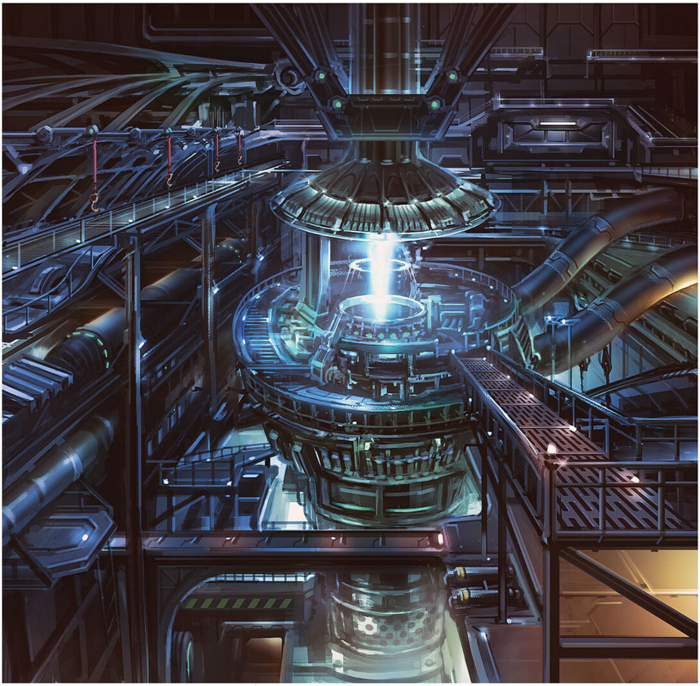
エンヴァイロメントアーティスト：山田健人

背景のモデリングは、トラス（三角形を組み合わせた骨組み）の構造などの実在する技術を参考にして制作しました。このエリアのボス敵にふさわしい背景になったと思います。

メインピラー整備場②



神羅ビル



中央装置整備通路【原案】

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
菅原瑞士

「高低差を活かしたアクション要素をフィーチャーする」とのコンセプトで描いた、エンジンの実験場という設定の場所です。実際のゲームでは、防護柵を使って移動する印象的なエリアになりました。



中央装置【初期案】



メンテナンス区画

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
菅原瑞士

「神羅の最新技術を駆使し、さまざまな兵器を開発・実験しているフロア」のイメージアートとして、最初に描いた1枚です。

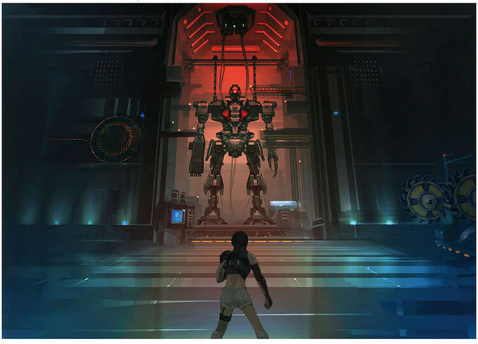
Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
菅原瑞士

新型兵器の格納庫です。このイメージアートが、クリムゾン・メアとバトルするエリアへと発展しました。

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

新型兵器が地下深くの施設で眠っている――ロボット好きならたまらないシチュエーションですよね。もともとは「本編のバトルシミュレーターに登場したプラウド・クラッド零号機が、この施設のどこかで秘密裏に開発されていたら……！」というネタがあり、実際に背景に配置してみると開発チーム内で大好評だったため、そのまま正式採用となりました。



新型兵器の格納庫

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

物語の設定上、ユフィたちが探索するときはこのイラストのような状況にはなりませんが、こういった射撃テストの設備はゲーム内にもちゃんと用意されています。よかったら探してみてください。

▼トレーニングルーム



Staff Comment

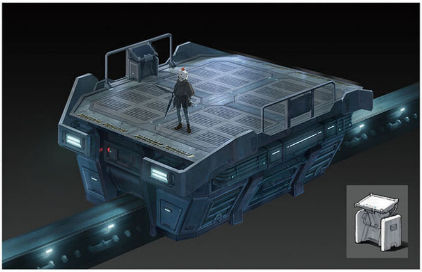
リードエンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

試作メカ同士を戦わせてデータを採る実験場のイメージ。無数のセンサーがセットされているという設定です。



▲試験フロア

▼耐久テストの移動用リフト



Staff Comment

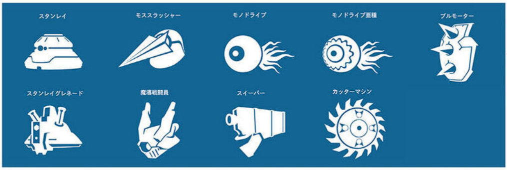
エンヴァイロメントアートワーク：**尾崎 健**

地下施設を移動するさいに乗るリフトです。神羅らしい武骨な雰囲気を出しつつも最先端な印象になるようにデザインしました。リフトには、整備時に使用する操作盤が設置されています。

レベルデザイナー：**髙見一夫**

企画を練っていた当時は、リフトの上でバトルをしながら進むという案もありました。

耐久テストで表示されるエネミーのマーク



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

「何が出現するかのヒントになるような絵」ということで、それぞれの敵の特徴的な部分を抽出してマークにしました。



大型兵器用実験室【初期案】

Staff Comment

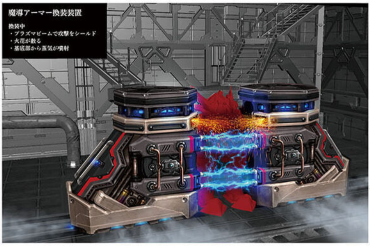
リードエンヴァイロメントアートワーク：**ルコー・アレクサンドル**

このイラストでは、スカーレットの個性を表すことを目指しました。そのため、武器以外にも絵画や装飾品を飾ったり、高い位置からユフィを見下ろせる場所を作ったりしています。

エンヴァイロメントアーティスト：**本田裕嵩**

スカーレットのイメージカラーである朱色を基調とし、クリムゾン・メアが格納されている部分を舞台のステージに見立てて制作しました。左右に取りつけた階段を、スカーレットがさっそうと下りてきてクリムゾン・メアに乗りこむ場面は、さながら大女優の登場シーンを思わせる演出になったと思います。

クリムゾン・メアの武器換装用装置



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

クリムゾン・メアの武器である腕をつけかえる装置です。腕のサイズや形状に合わせた、合理的で機能美を備えたデザインになっています。

Staff Comment

エンヴァイロメントアーティスト：
本田裕嵩

3Dモデルは、イメージアートよりも大きなサイズ感で制作しました。『FFⅦ リメイク』で登場した最新型のVRドームがスマートフォンだとすると、この旧型ドームはショルダーフォン（肩掛け式の大型携帯電話）のような位置づけで、小型化によって神羅の技術の進化がうかがえるようにしています。



▲旧型バトルシミュレーター（外観）

Staff Comment

エンヴァイロメントアーティスト：
本田裕嵩

3Dモデルのドーム内部も、最新型ドームにくらべて制御用の機械や配線類を多くして、イメージアートを踏襲しつつ初期のコンピュータのイメージを強めた雰囲気に仕上げました。

▼旧型バトルシミュレーター（内部）



バトルシミュレーターの仮想空間



▲ 兵器開発部門所有の神羅バトルシミュレーターの起動ロゴ

Staff Comment

レベルデザイナー：**髙見一夫**

本編の神羅バトルシミュレーターで表示されていた「瞬」の文字（→P.37）を変えることになり、「輝」「岳」「刹」「紅」など複数の候補のなかから、スカーレットのイメージに合っていて「瞬」の音読みに似ているとの理由で「朱」が選ばれました。

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：**ルコー・アレクサンドル**

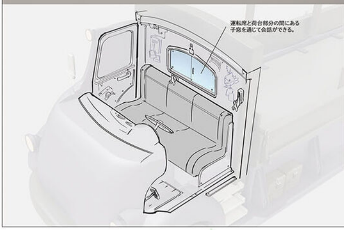
古いタイプのVRバトルシミュレーターなので、よりシンプルなデザインでレトロな色味を採用しました。

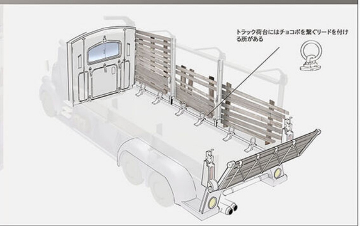
▼ 仮想空間



カーム周辺







▲グリンのトラック

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
ルコー・アレクサンドル

追加エピローグのラストに驚きの要素を加えるため、ひと目でチョコボファームのトラックだとはわからないよう、非常に気を使っています。また、荷台に乗るレッドXIIIは尻尾が燃えているので、ワラを積んでいても大丈夫か心配しながらデザインしていました。

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

「クラウド一行がチョコボトラックに揺られて荒野を進む」というシーンは、オリジナル版『FFVII インターナショナル』の「ザックスとクラウドがトラックでミッドガルへ向かう場面」へのオマージュと、チョコボやグリンじいさんとのほっこりとした触れ合いを描きたくて挿入しました。みなさんは、荷台と助手席のどちらに乗ってみたいですか？

▼コンドル



Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**風野正昭**

ラフ案として、コンドルやタカ、ワシなどをモチーフにしたものが7種類もありました。どれも良かったのですが、「オリジナル版のコンドルフォートにいる鳥を再現するのが一番だろう」との理由で、最終的にこのデザインが選ばれています。

ポスターなど



▲モーグリのポスター

Staff Comment

エンヴァイロメントアーティスト：**竹内桃歌**

本家アバランチのメンバーで一番絵心があるナヨが手描きしたポスターです。クレヨンやパステルを用いたような、アナログ風のタッチで仕上げました。「都市緑化強化週間」の文字が右上がりなのは、下書きから清書の過程で文字を入れるスペースが不足して詰まり気味になってしまった、という設定です。

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

デザインができあがる前は、絵がヘタなジージェが描いたものと想定して、ユフィが「ぶっさいく～」と不満をもらす流れも考えていました。ナヨの絵心には感服です。

Staff Comment

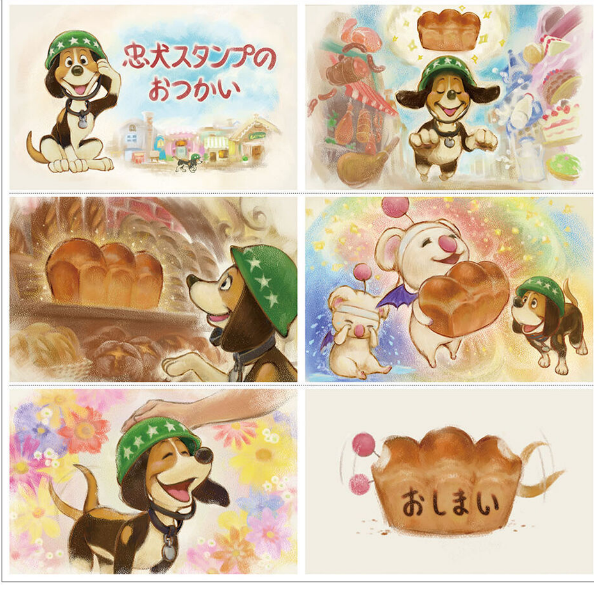
リードエンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

紙芝居のお話自体は短いので、ポジティブな印象を残すために明るい色で統一し、説明的にならず絵だけ見ても話を想像して楽しめるように描きました。

レベルデザイナー：**横小路高行**

「モブ(町の人たちなどの群衆)にやらせると目立ちそうな行動」を考えていたころ、本編ではネコしかいなかった空き地を見て、「入口が洞窟を抜けるような感じだし、ここは絶対に子どもが好きな秘密基地的スポットなはず」と思い、スタンプのお話の読み聞かせ会を作ってみました。担当したスタッフのおかげですばらしい出来栄えとなり、感激です。

▼忠犬スタンプの紙芝居



かめ道楽のチラシやポスター



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：菅原瑞士

最初に音楽を聞かせてもらいましたが、クセになるメロディを個性的にアレンジした曲ばかりだったので、絵もそれに負けないようにバラエティ豊かにしました。それぞれのポスターのお店に行ってみたいと思っていただければうれしいですね。ちなみに、縦長のチラシの絵は、「酔っぱらったかめ太郎が、海のなかを魚たちと元気に泳ぐ夢を見ている」というイメージです。

キャラクターアートワーク：齋藤之裕

かめ道楽のロゴマークは、合計で2000回くらい書き直しました。墨汁と筆で実際に書いた文字をスキャンしたりもしましたが、結果的にはデジタルで描画したものを採用しています。カメくんの絵も、同じ流れで完成させました。シンプルなものを描くのって難しい!!

レベルデザインスーパーバイザー：澤田 唯

メタルアレンジのかめ道楽ソングは、ひそかに英語版の音源を推しています。歌詞もちゃんと英訳されていて、"これぞメタル！"なBGMを堪能できるんです。オプションのボイス言語設定で英語ボイスに切りかえられますので、興味のあるかたはぜひ。

レベルデザイナー：横小路高行

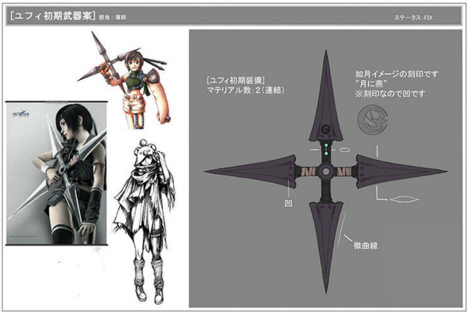
当初は「チラシのうちの1枚が、かめおじさんの背中に貼ってある」という案も存在しました。チラシ探しのイベントのなかでは、「子どもたちが積み上げたであろう段ボールのお城」と「スタンプのお菓子袋にじゃれているネコ」がお気に入りです。

Gadget Illustration

ガジェットイラスト

武器

十字手裏剣



Staff Comment

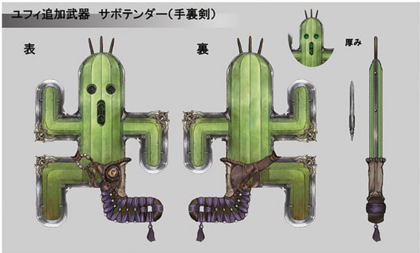
シニアアシスタントプロデューサー：**渡邉勇磨**

実際のプレイ中はあまり気になりませんが、PV撮影などを行なっていると、手裏剣が思ったよりも大きいことに驚かされました。ユフィの顔が隠れるので、この手裏剣にはとにかく苦労させられています。



ブーメラン

シュリケンダー





かまぐるま

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

予約特典として手に入る追加武器だったこともあり、「サボテンダーを投げたらおもしろいのでは？」というフワッとした話からデザインが進みました。武器アビリティもコミカルなものになっているので、ぜひ実際に使ってみてください！

シニアアシスタントプロデューサー：**渡邉勇磨**

会議でこの武器の話題になったときに、「シュリケンダー」という名称とマテリアを装着する位置が満場一致で決まりました。手裏剣として武器化されることが昔から決まっていたかのようなサボテンダーの姿に脱帽です。



▲五輪棒

▼金剛棒





▲魔人棒

防具

▼忍びの腕輪



Staff Comment

リードキャラクターアートワーク：**中村直樹**

このイラストでは見えづらいかもしれませんが、裏面のデザインにこだわりを入れてみました。

▼鬼神の腕輪



※アクセサリーを装着した場合



▼魔翔の腕輪



▼鳳凰の腕輪



アクセサリ



◀絆のくみひも



▶赤鬼メモリ

▲青鬼メモリ

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

ヒーローの変身ベルトにセットするガジェットをイメージしています。連動する防具とともに、デザインとしてクリスタルっぽいラインを入れてほしいと依頼しました。

Staff Comment

リードキャラクターアートワーク：**中村直樹**

このアクセサリのコンセプトである「友情」を、どのようにデザインで表現すればいいか、結構悩みました。

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

ソノンとの連携時に良い効果を発揮するものとしてデザインをお願いしたアクセサリです。当時の依頼書を見返すと「協力感や力が沸き上がっている感があるものでお願いします。ミサンガなど気持ちをこめて身につけるもの。共通の故郷のウータイっぽさがほしいです」と記載されていました。



◀リボン

▼リレイズピアス



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

とあるキャッチコピーを連想させるような色と形を意識してデザインしています。

だいじなもの

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**米澤由貴**

使う人に合わせて印刷部分を差しかえながら何度も使いまわされてきた偽造カード、というイメージです。

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

『インターミッション』では2枚のIDカードを入手して神羅ビルへの侵入をくわだてます。いくつものIDを必要とするミッドガルにユフィが「神羅おうぼう～！」と不満をもらしますが、複数のIDが存在するややこしさにスタッフも「神羅おうぼう～！」と叫んでいたとか……。

▼越境用IDカード



▼神羅社員IDカード



▼コンドルコイン

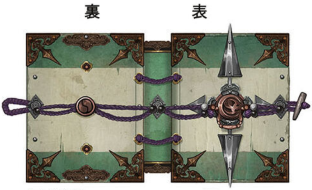


Staff Comment

リードキャラクターアートワーク：**中村直樹**

『FFⅦ リメイク』には多くの種類のコインが登場しますが、それぞれ特徴が出るようなデザインを心がけています。

スキルアップブック



忍術伝書



棒術技術書

その他の小物

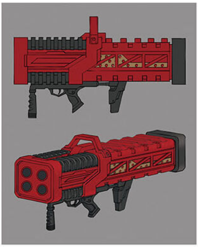
スカーレットの超小型通信端末



Staff Comment

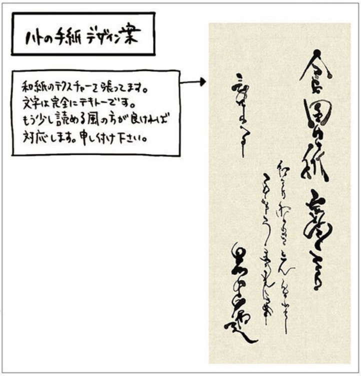
キャラクターアートワーク：**齋藤之裕**

この小型通信端末は「フロッグ」という通称で呼ばれていて、部下のあいだでは「スカーレットさんにフロッグの○番を渡してあるから帳簿に記載しといてね！」みたいな会話がされているんだ……と妄想をしながらデザインしました。形がカエルに似ていますよね。



スカーレットのロケットランチャー

伝書鳩の手紙

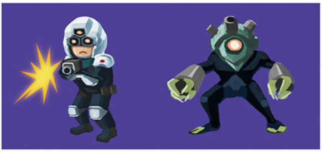


Staff Comment

キャラクターアートワーク：**齋藤之裕**

「読めそうで読めない、でも荒唐無稽ではない文字」をひたすら模索しながら書いていた記憶があります。だんだんハイになってきて、書き終えたころには自分が古文書の達人になったような気持ちでしたが、寝て起きたら忘れていました。

『コンドルフォート』関連



▲ユニットのラフデザイン

Staff Comment

シニアアシスタントプロデューサー：**渡邊勇磨**

社内の3Dプリンターを使って、このユニットを実際に製作しようとしていたのですが、1体目の出力中に機材が壊れてしまい、いまだに作れておらず。神羅兵おそるべし……。

▼ベースとジェネレーターユニット



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

ボードゲームとしてアレンジが加わっても、オリジナル版のコンドルフォートのイメージを壊さないように気をくばりながらデザインしました。チェスのような盤上のコマを想起していただければ幸いです。

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

キャラクターのデフォルメ具合やカメラアングル、盤上でのバトルのイメージを共有するために描いたイラストです。ステージの3D化は、竹内（竹内桃歌氏）が試行錯誤をくり返してくれたおかげで、ジオラマ感のある良い仕上がりになりました。

▼プレイ中の画面イメージ



Enemy Illustration

エネミーイラスト



ロストファング





Staff Comment

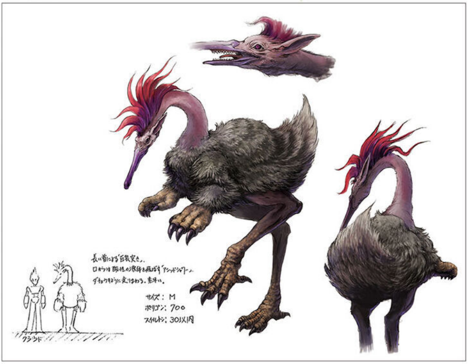
リードキャラクターアートワーク：**中村直樹**

異様に手がデカいダチョウです。じっくり見ると気持ち悪いですね……。

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

レプリゴン、レプリコン、レブリゴン……。開発中にスタッフが言いまちがえる率ダントツNo.1に輝いたモンスターです。

レブリコン

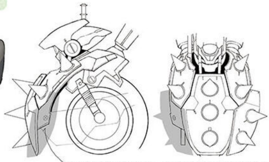


Staff Comment

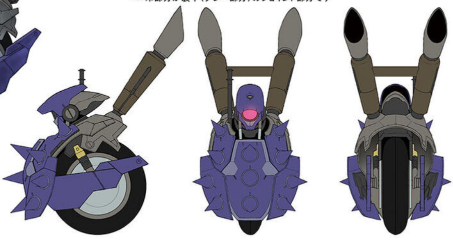
エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

オリジナル版では前面のトゲ装甲がひとかたまりのイメージでしたが、今回は複数のパーツになったので、バトルでもその要素を取り入れています。具体的には、『マトラマジック』を使うときは放熱のために装甲を開放し、転倒してピンチになったときは装甲を引き締めてバリアモードに入る設定にしました。バリアモード中に『マトラマジック』を使うと、装甲が開放されて一時的にバリアが消えるため、絶好の攻撃チャンスになります。





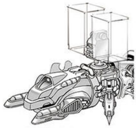
×印部分が装甲（グレー部分）のジョイント部分です

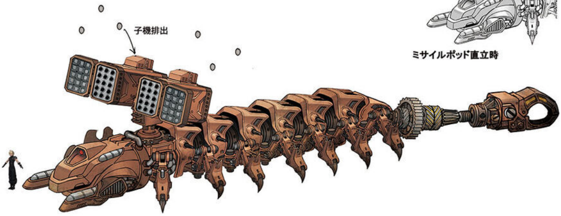


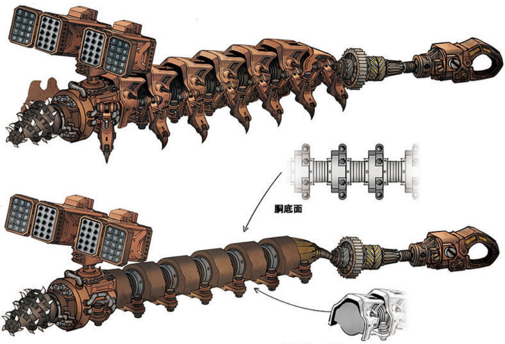
ブルモーター

ギガンピード

神羅製メカ(ムカデ)



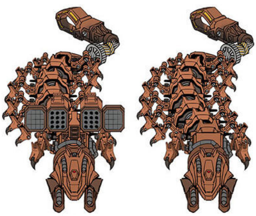


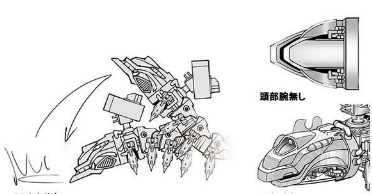


Staff Comment

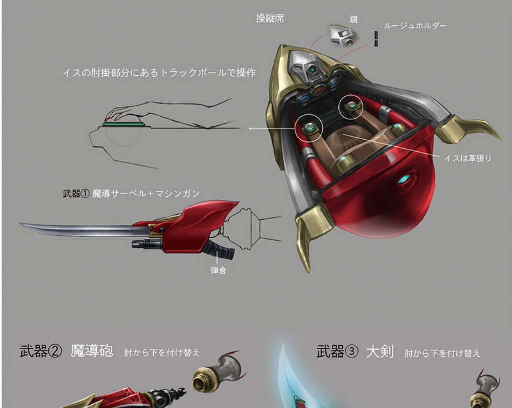
キャラクターアートワーク：
米澤由貴

ムカデのような蛇行を再現するために、本体や脚をどのようにデザインすれば良いか何度も検討を重ねました。頭部が掘削機になっていることから、身体は重機っぽいオレンジ色や土っぽい茶色で着色しています。









Staff Comment

リードエンヴァイロメントアートワーク：
菅原瑞士

無骨な機体ながらも女性であるスカーレットに似合うデザイン、という点で悩みました。ほかのロボとちがって人が乗りこむタイプなので、どうやって操縦するかを考えるのは楽しかったですね。手元のボールをまわして操縦する仕組みは、昔のアーケードゲームの操作からヒントを得ました。

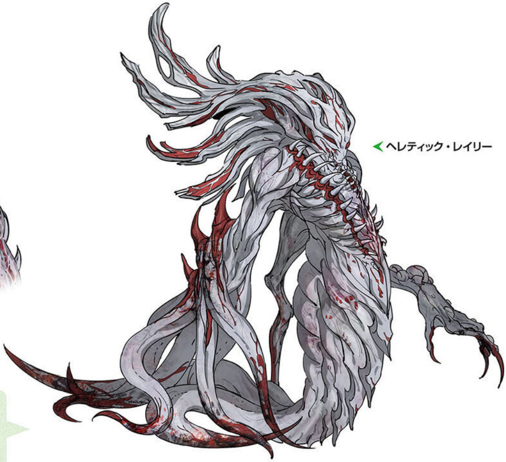
ボスバトルデザイナー：**劉 展毓**

各種の武装パーツは、接近戦と遠隔戦を臨機応変に切りかえることを前提としたデザインになっています。スカーレット本人が持つヒステリックなバーサーカー気質を表すために、わざとアンバランスなサイズ感にしました。









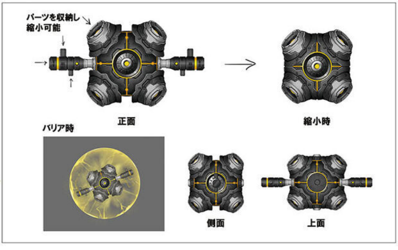
ヘレティック・レイリー

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**米澤由貴**

エネミー化した「レイリー」という名前の科学者です。オリジナル版に登場していたヘレティック宝条のデザインを意識しつつ、後頭部の形状には花や長い髪のイメージを取り入れ、ボディは人間の女性を思わせる曲線で構成しました。

投影装置



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**米澤由貴**

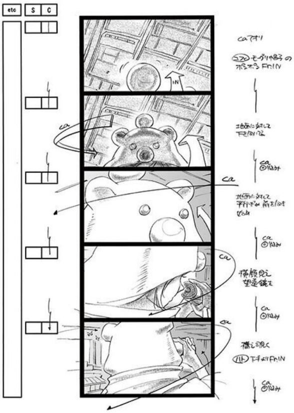
プラネタリウムの投影装置を参考にデザインを考えました。複数のレンズをあらゆる向きにつけることで、広い空間に映像を投影できるような仕組みになっています。

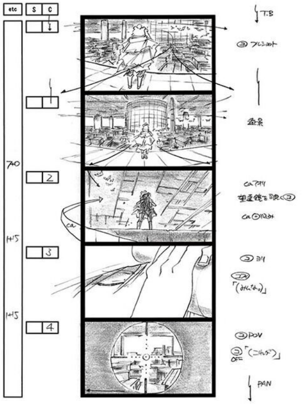
Cutscene Continuity

カットシーンコンテ

最初の試練（『インターミッション』オープニング）

CHAPTER 1 七番街スラム・外縁：未開発区域





Staff Comment

リードカットシーンアーティスト：玉田 光

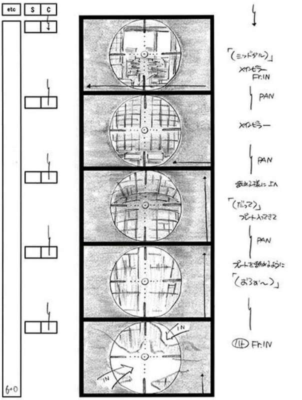
『インターミッション』のオープニングシーンなので、ファーストカットの構図は悩みました。忍者らしくすばやいアクションを見せるパターンなども検討した結果、モーグリのポンポンをひょっこりフレームインさせる形にしています。アクションシーンとは真逆の印象ですが、じつはこちらのほうがユフィの神出鬼没なキャラクター性に合っているのかもしれません。

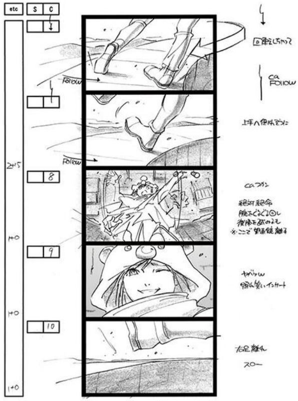
カットシーンディレクター：三宅秀和

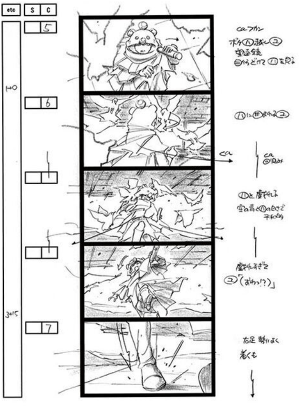
今回のカットシーンでは、キャラクターごとに演技の指針を決めていました。ユフィは「未熟さを感じる動作」「手先の器用さ」「アニメ的な演出」がキーワードです。

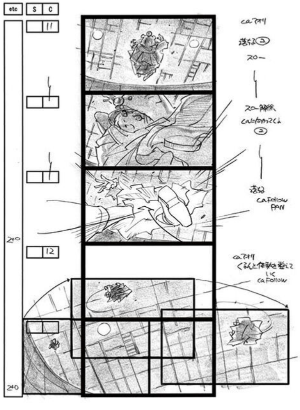
仮組みの画像



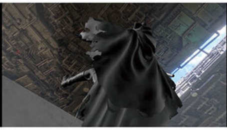

etc
S
C
PAN
PAN
PAN
IN
IN


etc
S
C
Follow
Follow
8
9
10


etc
S
C
5
6
7


etc
S
C
11
12
PAN



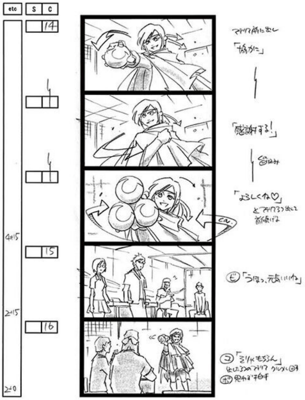












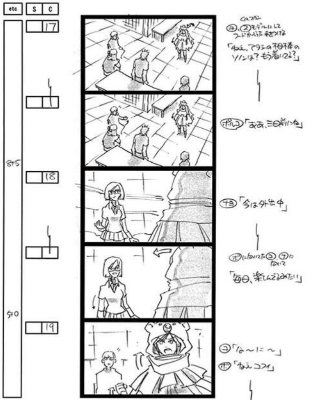
Staff Comment

リードカットシーンアーティスト：玉田 光

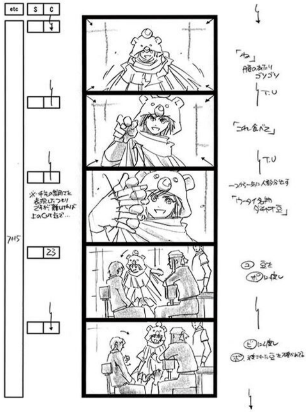
ユフィの手先の器用さを印象づけるため、マテリアをジャグリングさせてみました。ユフィとアバランチメンバーのテンションのギャップも見どころです。

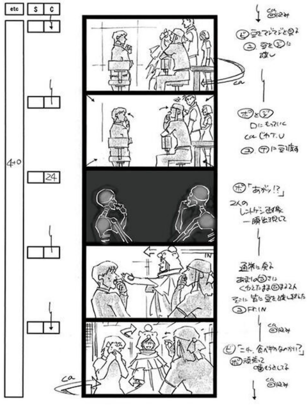
リードカットシーンテクニカルアーティスト：林 淳一

ジャグリングするマテリアは、当初は1色の予定でした。しかし、3色のマテリアを最後に見せる場面を作っていく途中で、ジャグリングするマテリアの色が変わってしまうバグが発生したんです。想定外でしたが、逆に手品っぽくておもしろかったので、そのまま残しました。


etc
S
C
17
18
19
8+15
5+0
「ねえ、アタシの相棒のソノンは？もう着いてる？」
「ああ、三日前にな」
「今は外出中」
「毎日、楽しんでるみたい」
「な〜に〜」
「ねえコフイ」


etc
S
C
20
21
22
6+15
2+0
3+15
「荷物は？」
左手上げて
（Aくつなぎ）
両手広げ
「そんなの、ないよ」
PAN
「シドの未来に大荷物なんて」
「身軽だからね」

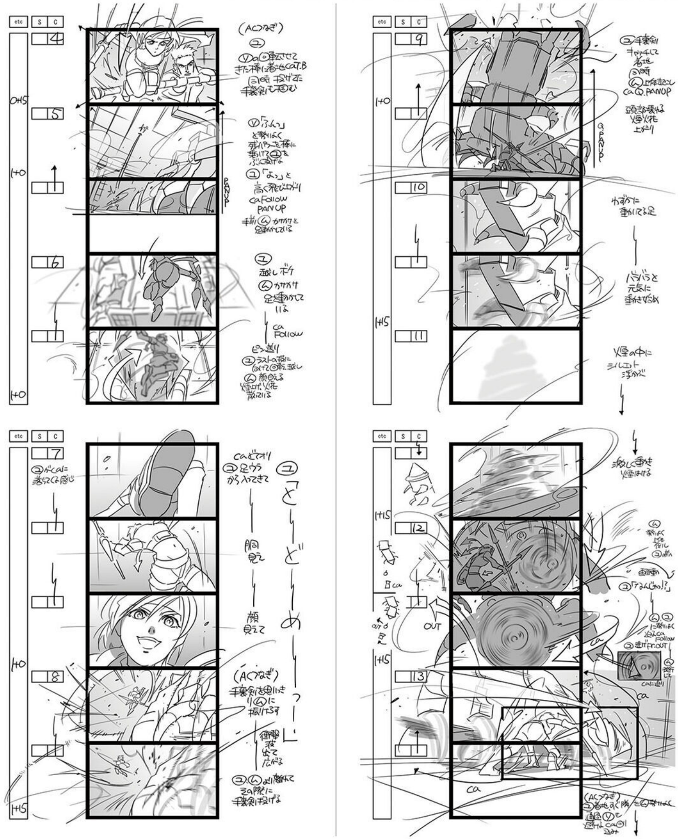

etc
S
C
23
7+15
T.U
「これ食べて」
T.U
「ウータイ名物ダチャオ豆」


etc
S
C
24
4+0
「あがッ!?」
2人のレントゲン画像一瞬出現して
通常に戻る
FR.IN
「これ、食べ物なのかい!?」

仮組みの画像



ジージェ救出（ギガンピード変形）



Staff Comment

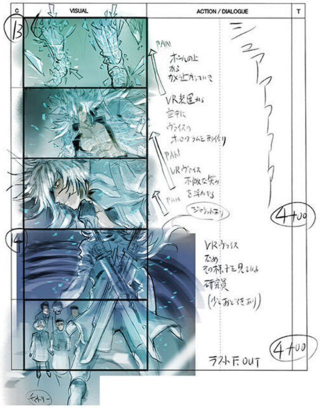
リードカットシーンアーティスト：**玉田 光**

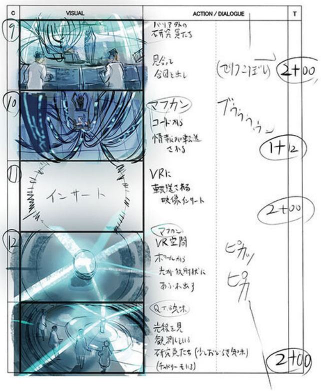
ユフィとソノンの連携を描いて、ふたりの息が少しずつ合ってきている様子を強調しました。仲良くなるほど別れはツラくなるので、ラストシーンへの布石のひとつにもなっています。

新たな勢力（ネロ＆ヴァイス登場）

CHAPTER 2 神羅ビル・ディープグラウンド









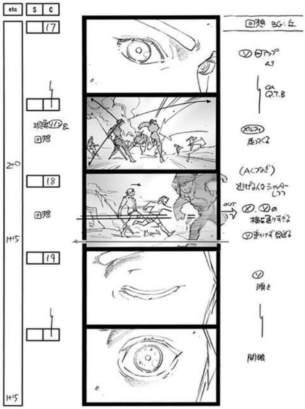
Staff Comment

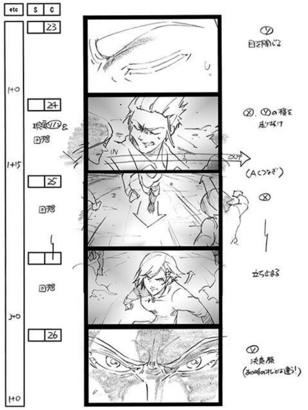
ストーリーボードアーティスト：奥居久明

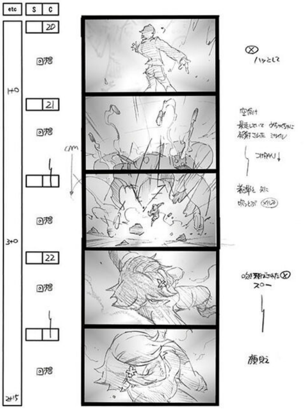
バリア内で逆光を受けるネロとヴァイスのあやしげな雰囲気を伝えるべく、カラーで絵コンテを作成しました。この絵コンテでは、VR空間のなかに研究員たちが描かれていますが、完成版ではチャドリーとヴァイスを目立たせるために研究員たちは登場させていません。

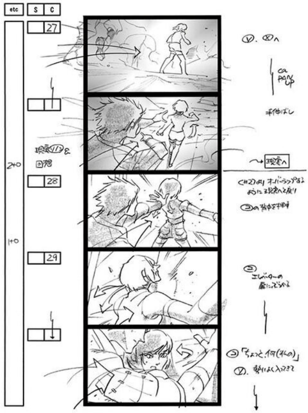
リードカットシーンテクニカルアーティスト：林 淳一

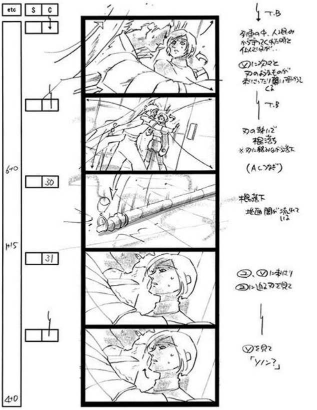
部屋内に無数のケーブルがぶら下がっている絵がとてもカッコ良いです。それを忠実に再現してくれた背景チームに感謝！

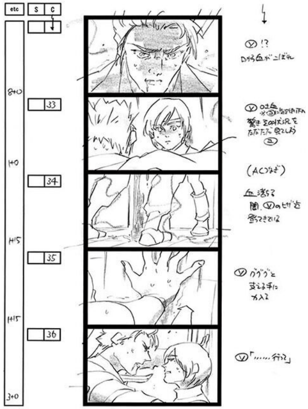

etc
S
C
17
回想 BG:白
ca
Q.T.B
回想
2+0
18
(Aくつなぎ)
OUT
回想
1+15
19
瞬き
開眼
1+15

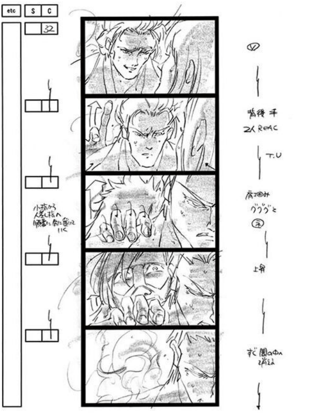

etc
S
C
23
目を開ける
1+0
24
回想
IN
OUT
1+15
25
(Aくつなぎ)
回想
立ち止まる
回想
3+0
26
決意顔
1+0


etc
S
C
20
回想
ハッとして
1+0
21
回想
空向け
回想
回想
3+0
22
回想
スロー
回想
顔見え
2+15


etc
S
C
27
ca
PAN
UP
手伸ばし
2+0
回想
→現実へ
28
1+0
29
「ちょっと、何(それの)」









Staff Comment

リードカットシーンアーティスト：玉田 光

妹を失った過去の情景と、ユフィに迫る現在の危機的状況を交互に描くことで、ふたりを重ね合わせているソノンの心情を表現してみました。ところどころで構図も一緒になっているのがポイントです。

リードカットシーンテクニカルアーティスト：林 淳一

シナリオを読み終えて、「変えられない過去の記憶を抱えたソノンは、何を望んでいたのか？」をじっくり考えてから、このシーンの制作に着手しました。ギリギリのスケジュールのなか、妹メルフィの3Dモデルを用意してくれたアート＆キャラクターチームに感謝です。

カットシーンディレクター：三宅秀和

ソノンのキーワードは「家族思い」「連携」「さりげない気づかい」で、これらをエンディング後に感じさせるような演出を目指しました。うまく伝わったでしょうか？

MATERIAL 3

VOICE SCRIPT

FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA Plus





ボイス収録台本

印象に残るイベントシーンの収録台本（ト書きとセリフで構成された脚本）を、COディレクター・鳥山 求氏へのQ＆Aと併せて掲載。キャラクターの心情など、見逃せない内容が満載だ。なお、台本内のセリフや演出は、製品版とは異なる場合がある。

※各シーンのタイトルは本書で独自につけたもの。また、とくに注目したいト書きは赤色の太字にしている

壱番魔晄炉への潜入

CHAPTER 1　壱番魔晄炉・連絡口：正面ゲート

壱番魔晄炉建物内

魔晄炉の入り口前。ビッグスは扉の操作パネル前で作業を開始する。ジェシーは周囲の様子を窺っている。クラウドを待っていたバレットはクラウドに話しかける。

バレット「泣く子の腕さえひねるソルジャーといやあ神羅の番犬。
魔晄炉は初めてじゃねえんだろ？」

クラウド、怪訝な顔。

バレット「俺を魔晄溜まりのブリッジまで案内してくれ」

クラウドは魔晄炉内の勝手がわからず周囲を見まわす。なぜ自分は知らないのか？　それが気になっている。バレットがまくし立てるが耳に届いていない様子。

バレット「教えたくねえってか？
神羅に未練タラ〜リじゃねえか。忠犬スタンプかよ！
拒否したって意味ねえぞ。
元々おまえ抜きで立てた作戦だ！」

意識ノイズ。

クラウド「魔晄炉は建造された時期によって構造が違う。
この型式は初めてだがなんとかなるだろう」

＜中略＞

エレベーターのボタンを押すと、話しかけてくるジェシー。

ジェシー「ティファの知り合いでしょ？
好奇心むきだしで訊くけど、どんな知り合い？」

クラウド、眉をひそめる。意識ノイズ。

【回想】十三年前のニブルヘイム

楽しそうなティファと、その周囲を取り巻いている少年A、B、C（全員8歳）。カメラはクラウドの目線を表している（クラウドは映らない）。クラウドは自宅を出て、ティファの家の前でたむろしている楽しげな4人を視界の隅にとらえながら村の入り口の橋へ向かう。行き先に特別な用事があるわけではない。ティファがクラウド（カメラ）に気付く。勢いよく立ち上がり——

ティファ（8歳）「クラウド！」



他の少年たちが唖然とする中、駆け寄ってくるティファ。

ティファ（8歳）「また無視した！」（怒ったふりで）

（以上はクラウドの“無意識”が瞬時に改変した記憶。**実際は、ティファはクラウドに気づかなかった**）

回想戻り。意識ノイズ。

クラウド「俺たちは——」

そこへバレットがドスドスと入って来てエレベーターの起動スイッチを押す。乱暴に動き出すエレベーター。しれっとしているジェシー。ふたりの様子を見てバレットは怪訝な顔。

＜中略＞

壱番魔晄炉建物内・エレベーター内

壱番魔晄炉のフロアに移動中のエレベーター内。自分の話に興奮し、話す勢いが止まらないバレット。話の途中ですでにヒートアップしている。

バレット「てめえがメシ喰ってるときも、
眠りこけてるときもこのバカでかいポンプが
魔晄をガンガン吸い上げるわけだ。
休みなく、容赦なくよ！
おまえ、魔晄の正体を知ってるか？
魔晄はこの星の“血”だ。
俺たちの身体を流れる真っ赤な血と同じ！
ってことは、このまま吸い続けたらどうなるよ」

黙っているクラウド。

バレット「ええっ!?　星の悲鳴が聞こえねえか、クラウドさんよ！」

クラウド「あんたには聞こえるのか？」（淡々と）

バレット「おうよ！」

クラウド「医者に行け」（淡々と）

バレット、きょとんとしているがすぐに馬鹿にされたのだと理解して——

バレット「てめえ！」

エレベーターが到着する。

クラウド「星の未来より、5秒後の自分を心配するんだな。
あんたの悲鳴なんて、ゾッとする」

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q 壱番魔晄炉でクラウドがニブルヘイムの情景を思い出す場面には、「不安な心 -偽りの記憶-」という曲が使われていますが、曲名どおり、これは何らかの要因により作られた記憶なのでしょうか？

A クラウドには、本人も自覚していない“実験の後遺症”のようなものが残っており、物語のところどころで意識ノイズや幻覚という形でそれが表出しています。壱番魔晄炉で思い出す故郷の記憶も、苦しみや「不安な心」とともに生み出されており、どこまでが本物の思い出なのか、どこからが作られた回想、もしくは彼自身がそうあってほしかったという願望なのか、わからないように表現しています。

炎のなかに浮かぶセフィロスの幻影

CHAPTER 2 八番街・市街地区：駅前通り

八番街・幻覚の路地

セフィロスを追跡して、細い路地に入る。その路地は、炎に包まれている。さきほど幻影で見た炎に包まれたニブルヘイムのような状況。セフィロスを追ってきたクラウド。現実か幻覚か判然としない。道が歪んでいる。先ほどの路地と同様に、ニブルヘイムの火災のような炎に包まれている。突き当たりの横道からセフィロスが姿を現す。

クラウド「ありえない。あんたは……死んだ」

セフィロス「ほう？」

クラウド「俺がこの手で……」

クラウド、何故か息苦しくなる。肩で息。

セフィロス「もちろん覚えているとも。
我々の大切な思い出だからな。
さて、クラウド。――おまえに頼みがある。
この星が死のうとしている。
悲鳴もあげず、静かに、ゆっくりと。
――私たちの星が消えてしまうのだ、クラウド」

セフィロス、両手を差し伸べる。



炎に包まれるニブルヘイム

原作通りに倒れているクラウド視点。火を噴いて燃える自宅ドアを見ている。クラウドは声にならない声を漏らす。



クラウド「母さん――母さん――」

セフィロス(off)「星が死ねば、この艶(あで)やかに燃える
おまえの故郷が消えてしまう。
息子だけは助けてくれと泣きついた女の声――
斬り捨てた時の感触さえ消えてしまうのだ」

八番街・幻覚の路地

クラウド、呼吸を荒くしてセフィロスと対峙している。

セフィロス「我々を繋ぐ絆の喪失は
私自身の死よりも耐え難い。
なあクラウド。力を貸してくれ。
――なに、簡単なことだ」

セフィロスは尚もクラウドをからかう様に続ける。

(次の台詞はセフィロスだけが知っているクラウドの母親の最期の言葉。口調も若干クラウドの母親を意識したイメージ)

セフィロス「クラウド……走るんだ……逃げて……生き延びて……」

クラウド、怪訝な顔。セフィロス、にやり。クラウド、母親の最期の言葉だと気づいてカッと目を見開きつつ剣を振りあげ――

クラウド「ふざけるな！」



斬りかかるクラウド。クラウドの大剣がセフィロスの前頭部に食い込もうとする瞬間、セフィロスは霧のように消える。同時に、幻影の炎も消え去る。

セフィロス(off)「いいぞ。それでいい。私を忘れるな」

八番街・現実の路地

薄暗い無人の路地。地面の排水溝から魔晄が漏れている。その先、路地の終端は大きな通りに続いている。魔晄炉爆破事件を原因とする騒動がまだ続いている様子が見える。クラウドは大きく肩で息をしている。やがて落ち着き、剣を収める。視線を落とし、自分の身に起こったことを考えている。クラウドの口の端に自嘲気味の笑みが浮かぶ。

クラウド「幻覚か。魔晄に近づきすぎたな」

クラウド、両頬を左右の手でパシリと叩き、軽く気合いを入れる。**「魔晄に近づきすぎた」云々はクラウドが考え出した逃避的妄想。**

クラウド「さあ、行くぞ」(独白)

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q この場面に登場したセフィロスと、CHAPTER 18の世界の先端に現れたセフィロスは、「星の消滅を避ける」という同じ目的を持っているように見えますが、両者には関連があるのでしょうか？

A 各所で登場するセフィロスは、クラウドだけが見ている幻覚だったり、セフィロス自身が作り出している幻影だったり、黒マントの男が擬態している姿だったり、セフィロス本人だったり、さまざまな様相があります。それらのすべてには、セフィロスの超越的な意志や意識が働いているので、同じ目的で語りかけてきますし、クラウドの心をもてあそぶような態度で接してきます。

Q セフィロスの「我々の大切な思い出だからな。」という発言は、『FFⅦAC』でのクラウドの「思い出の中でじっとしていてくれ。」というセリフを連想させますが、どのような意図で発せられたのでしょうか？

A セフィロスは肉体的にはすでに死んでいる存在で、クラウドの手により命を絶たれたことですら「クラウドとの思い出」のひとつです。セフィロスにとって数少ない理解者あるいは戦友や宿敵とも言えるクラウドとは、強いつながりを保ちたいと考えているので、そんな想いをこめて「思い出」という言葉を使っています。

エアリスとの出会い

CHAPTER 2 八番街・市街地区：LOVELESS通り

八番街

クラウドが進んでいると前方に不審な動きをしている女性（エアリス）がいる。エアリスは見えない何か（フィーラー）にまとわりつかれて、必死で振り払おうとしている。そこへクラウドが来ると、その何かは消えたのか、エアリスは、ほっと安堵のため息。エアリスはクラウドの顔を見る。**エアリスの顔を認識したことをきっかけに、意識ノイズ（幻覚）がおきる。エアリスとクラウドの間にセフィロスが立っている。**

セフィロス「おまえには誰も守れない。ああ、自分さえもな」
（※これはクラウドの心の中のセフィロスの台詞）
クラウド、意識ノイズに耐えるように頭をおさえる。現実のエアリスの声が（遠くに）聞こえる。
花売りの女性（エアリス）「……だいじょうぶ……？」
ノイズが明ける（セフィロスは消える）。クラウドのそばにエアリスがいる。
花売りの女性（エアリス）「ねえ、大丈夫？」
クラウド「（戸惑い）ああ」
クラウド、そのまま立ち去ろうとするがエアリスが先回りして、進路をふさぐ。エアリスはニコニコして、自然な手付きで手カゴから花を取り、クラウドに差し出す。
花売りの女性（エアリス）「お花、どうぞ」
クラウド「花……？」
花売りの女性（エアリス）「うん、お礼。追い払って、助けてくれた」
クラウド「なんの話だ」
花売りの女性（エアリス）「じゃあ、出会いを記念して」
クラウド、目の前の女性は、うさんくさい女と認定する。
クラウド（独白）「面倒だな……」
花売りの女性（エアリス）「聞こえてますけど」
クラウド、その場を立ち去るには話を適当にあわせるしかないと観念する。

◆選択A：[いくらだ／いらない]

▼選択A→いくらだ
クラウド「いくらだ」
花売りの女性（エアリス）「値段は相手、見て決めるの。
あなたは……うん、ただでいいや」
★共通「花を受け取る」につながる。

▼選択A→いらない
クラウド「いらない」
花売りの女性（エアリス）「まあまあ、そんなこと言わないで。
本物のお花、貴重なんだよ？
カノジョさんにあげたら、喜ぶこと間違いなし」
クラウド「いくらだ」
花売りの女性（エアリス）「値段は相手、見て決めるの。
あなたは……うん、ただでいいや」

◆選択B：[バカにするな。2ギル払う／受け取る]

▼選択B→バカにするな。2ギル払う
クラウド「バカにするな、2ギルでいいか」
花売りの女性（エアリス）「2ギル!?　これ、本物のお花だよ？」
クラウド「――3ギル足そう」
花売りの女性（エアリス）「全然足りませんけど。
それに、ただでいいって言ってるのに――
あっ、追い払おうとしてる！　しかも、5ギルで！
そうはいきませんからね～」
★共通「花を受け取る」につながる。

▼選択B→受け取る。
★共通「花を受け取る」につながる。

★共通「花を受け取る」
花をクラウドの顔の高さまで上げて見せて――
花売りの女性（エアリス）「花言葉は"再会"」



クラウドの左胸（サスペンダー）に黄色いユリ（に似た花）を挟む。クラウド、受け入れているが、胡散臭そうにエアリスを見つめている。
クラウド「警告しておこう。俺は強いぞ」
花売りの女性（エアリス）「うん、そんな感じ、するよ」
クラウド「脅しには屈しない」
花売りの女性（エアリス）「あ。怖いお兄さん、脅しにくるとか、
警戒してる？　ないない。
そういう心配、しなくていいから」
クラウド、不信感が露骨に顔に出る。
クラウド「魔晄炉が爆発したんだ。
あんたも今夜は（店じまいして――）」
エアリス、身体に火が着いたように慌てて何かを払いのけようとする。その様子にクラウドは言葉を止める。**フィーラーが襲いかかっているのだが、クラウドには見えない。**見えないので、ますます、怪しい人を見る顔。
花売りの女性（エアリス）「助けて」
エアリス、すがるようにクラウドの腕を掴む。すると、クラウドの目にもエアリスの身体に纏わり付くフィーラーどもの姿が見える。何匹かがクラウドに向かってくる。クラウドは慌ててエアリスから離れ、抜刀する。
花売りの女性（エアリス）「これなに？」
しかしクラウドにもわからない。ピーッ！と呼子が聞こえる。気づくと神羅兵が抜刀したクラウドを囲んでいる。
兵士1「武器を捨てろ！」
フィーラーは彼らの目には見えていないらしい。フィーラーは兵士をすり抜ける。
クラウド「見えてないのか」
フィーラーが、エアリスとクラウドに襲いかかる。
花売りの女性（エアリス）「やっぱり、一回解散！」
クラウド「おい！」
身体にはフィーラーがまとわりついているが耐えているエアリス。一部のフィーラーが「シャッ」とクラウドを威嚇する。
花売りの女性（エアリス）「またね！」
脱兎の如く逃げて行くエアリス。振り落とされたフィーラーが続く。

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q エアリスにしがみつかれるまで、クラウドがフィーラーを視認できなかったのはなぜでしょう？

A クラウドがフィーラーを視認できるようになるのは、エアリスにまとわりついていたフィーラーとの接触がきっかけです。ただし、フィーラーが見える条件は接触だけではなく、フィーラー側が星の運命を左右すると判断した人間のみが視認可能になります。ちなみに、ゲーム中では描いていませんが、バレットたちがフィーラーを見えるようになったのは、クラウドを監視していたフィーラーと接触したのが原因です。ルーファウスに関しても、クラウドとの戦闘のさいにフィーラーと接触したのが視認のきっかけになっています。

セブンスヘブンへの帰還

CHAPTER 3 七番街スラム・居住区

セブンスヘブン前

店の前の階段でマリンを従えたティファが心配そうに待っている（深夜なのでマリンは眠そう）。クラウドの姿を見て軽く手を振る。マリンはティファに寄り添ってうつらうつらしている。マリン、気配で気づいて——



ティファ「マリン」
マリン「父ちゃん、おかえりなさい！」
周囲を見回ってきたらしいバレットが別方向から現れる。駆け寄ったマリンを軽々と抱き上げて——
バレット「ただいまぁ！」
ティファ「おかえり」
そのまま店内に入っていく。
バレット「いい子にしてたか」
マリン「うん、ティファと遊んでた」
バレット「そうか、よーしよしよし」
ティファはドアを押さえたままクラウドを待っている。
ティファ「おつかれさま」
軽くうなずくクラウド。ティファ、目ざとくクラウドの花に気づく。
ティファ「それ、どうしたの？　本物でしょ？　珍しいね」



クラウドは少し気取って（ザックスがやりそうな動きで）花を差し出す。ティファ、喜んで受け取りながらも——
ティファ「意外だな。クラウド、こんなことするんだ」
クラウド「5年ぶりだ。少しは変わるさ」
しかしティファは、クラウドとの再会は7年ぶりだと思っているので戸惑う。
ティファ「ん？」
クラウド「バレットに話がある」
ティファはさっきの言葉（5年ぶり）に気を取られていたが慌てて答える。
ティファ「うん、入って入って」
クラウドはセブンスヘブンの店内に入る。

<中略>

▼マリンに話しかけると——
マリンは慌ててカウンターに身を隠す。

バレット「てめえ！　マリンに何しやがった!?」
※セリフの裏にティファのリアクションあり（字幕不要）。
思い切り突き飛ばされるクラウド。ティファが、マリンに事情を聞こうとする。マリンは、濡れ衣を着せられたクラウドを案じて、バレットに首を振っている。
マリン「知らない人とはしゃべっちゃダメって」
バレット「えらいぞマリン、父ちゃんとの約束、忘れなかったな」
バレットは、マリンに近づき、クラウドに対する対応とは一転、大甘な様子でマリンに話しかける。



バレット「えらい！　えらいぞ〜！
　じゃあ、おやすみの時間も守らないとな」
マリンは、眠そうながらも首をふる。
マリン「いや、父ちゃんとお話しする」
作戦を遂行した特別な日なので、バレットもマリンと一緒にいたい思いがあり、特例で許可。
バレット「うーん、特別だぞ？」
バレットがマリンを抱き上げる。親子のやりとりをほほえましく見守っているティファは、クラウドの存在に気づいて、声をかける。
ティファ「そうだ、ごはん食べる？」
クラウド「いや、報酬の話をしたい」
ティファ「あ、そうだよね」
バレットから降ろされたマリンが、うれしそうに元いた椅子に座る。バレットも元いた椅子に座る。ティファは、カウンターから出てきて、バレット達の様子を気遣って、クラウドのそばでささやく。
ティファ「あのね、クラウド（※小声で）——
　ちょっと、外で話そう」



Scenario Staff Q&A

Answered by 鳥山 求

Q ティファに花を差し出すときに、クラウドが気取った動きをした理由を教えてください。

A セブンスヘブンでティファを相手にするときに見せるクラウドのカッコつけた態度のいくつかは、彼自身がそうありたいと考えている若者像の表現です。どこかチグハグなのは、頭のなかで妄想した様子がそのまま表に出ているせいかもしれません。

クラウドの昔の話

CHAPTER 3 七番街スラム・居住区（天望荘）

七番街スラム・天望荘201号室（ティファの部屋）

ティファが、クラウドのそばに移動してきて、見つめる。緊張するクラウド。

ティファ「聞かせて……」

にっこり笑って依頼するティファ。

ティファ「村を出てからのこと」

拍子抜けするクラウド。

クラウド「え？」

ティファ「約束したよね。
ほら、自警団のところで」

勘違いしていたことに気づいたクラウド。



クラウド「ああ」

期待している様子でクラウドを見つめるティファ。クラウドが、記憶をたどるように語り始める。

クラウド「戦争中、ソルジャーは英雄扱いだった」

※クラウドが神羅兵になってすぐに戦争が終結したため、実はクラウドにウータイ戦争の記憶はほとんどない。戦争関連の発言はザックスの記憶によるもの。

ティファ「うん、毎日、ニュースを見てた」

クラウド「でも、俺がソルジャーになった頃には
状況が変わっていたんだ。
憧れていたような仕事はなくて
神羅のために働く、ただの……」

クラウド自身、ただのなんだったのか判然としない（ザックスは、ただの暗殺者だと思えるような仕事もしていた）。結局言葉に詰まるクラウド。**口を開いて何か言おうとするが、すぐに閉じる。ティファはそれを過酷な体験を口にできないのだと好意的に解釈する。**

ティファ「ごめん、話したくないよね」

クラウド、そういう意味じゃないと首を横に振る。

クラウド「剣を使う仕事だ。
ひさしぶりに会ってするような話じゃない」

ティファ「わかるよ」

クラウド「……」

ティファが、遠くを見つめてしみじみ語る。

ティファ「でも、不思議だね……。
お別れしたあのとき、あの場所から
うんと離れた、こんなところでまた会えるなんて」

痛みを分け合う者たち

CHAPTER 4 七番街スラム・七番街スラム駅

七番街ステーション

短いクラクション。見ると、二台の小型バイクとその脇に立つ、ビッグスとウェッジ。

ビッグス「鉄道、今夜はもうないぞ。
奴ら終電を早めたんだ。
というわけで、バイクを借りてきたから
これで上行こうぜ」

ジェシー「どうしてわかったの？」

ウェッジ「ジェシー、様子が変だったッスよ。
なんか俺たちと話してても
心ここにあらずというか――」

ビッグス「かと思えば、やたらとハイだったりよ」

ジェシー「それにしたって、どうして上へ行くってわかるの？
何？　わたし、起きたまま寝言言った？」



ウェッジ「両親の顔見ておきたいだろうなって思ったッス」

ビッグス「図星だろ」

ジェシー、ふたりの予想は部分的にしか当たっていないのだが、本音はまだ知られたくないので誤魔化そうとして大袈裟に図星を装う。

ジェシー「イテテテ……」

ビッグス「で、ほんと図々しいと思うんだけど
親のいない俺たちにも
親孝行気分のお裾分けをだな……」

ジェシー「ふーん。クラウド、親は？」

クラウド「……いない」

ウェッジとビッグス、同じ境遇の者同士の連帯感を示そうと、クラウドの顔を見て二度うなずく。**クラウド、質問に素直に応えてしまったことに戸惑い目を逸らす。ジェシーは三人の様子を可笑しく思う。実家からある物を盗み出す計画で少々気が重かったが、吹っ切れる。**

ジェシー「じゃあ、みんなで行くかあ！
親不孝の痛みを分け合おう」

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q「親孝行気分のお裾分けをだな」と言ったビッグスたちは、ジェシーに「親不孝の痛みを分け合おう」と真逆の言葉を返されますが、構わず「おお」と答えたのはなぜでしょうか？

A ジェシーは家を飛び出したまま、あまり実家に帰ることもなく暮らしている自身を「親孝行」とは思えず、「親不孝」と言いかえています。ビッグスたちもジェシーの境遇は知っているので、ノリで返答しました。このときのクラウドは、そんな仲良しのアバランチメンバーの雰囲気に飲まれる感じで、身の上話を警戒心もなく語ってしまっています。今作での、アバランチとクラウドの仲を深めるエピソードのひとつです。

そのほかの気になるト書き CHAPTER 1 ～ CHAPTER 4

CHAPTER 2 爆破の被害を目の当たりにして

ジェシー「予想……以上」
街の様子を見回しながら、焦るバレット。
ビッグス「こりゃ、いくらなんでも……」
ウェッジ「やりすぎッスね」
クラウド、一拍置いてから鼻で笑う。
クラウド「今さら何を」
クラウドの冷笑に我に返るバレット。**内心は仲間同様被害の大きさに怖れおののいていたが、アバランチと自分を鼓舞するためにクラウドの言葉に乗る。**
バレット「ああ、その通り。俺たちはこの先も、もっともっと魔晄炉をぶっ壊す。
星の命を救うためにな」



⬆魔晄炉爆破の想像を超えた被害の大きさには、バレットも恐怖を覚えていた。

CHAPTER 2 バスターソードを知る兵士

兵士31「(※無線に)八番街警備2班、男を追い詰めた！　これより確保する！」
肩をすくめるクラウド。ゆっくり剣を構える。突然、兵士32が話しかけてくる。 ※兵士32は行方不明のソルジャー、ザックスを知る人物として想定。
兵士32「おい！ その剣は(どうした！　おまえ、ザックスを知っているのか!?)」
兵士32がザックスの名を言いそうになった瞬間、クラウドの意識はノイズに覆われる。**ノイズは丁度「(どうした！　おまえ、ザックスを知っているのか!?)」を掻き消す程度の時間だけ続き、消える。**クラウド、頭を振って、脳内のノイズを振り払おうとする。



⬆ザックスを知る兵士の言葉をさえぎるように、長い頭痛がクラウドを襲う。

CHAPTER 3 忘れられた約束

ティファ「今までと同じやり方じゃ何も変わらない——それはわかっているんだ」
ティファは独白気味にこぼす。
ティファ「でもなぁ」
クラウドをチラ見する。
ティファ「かなりピンチ」
クラウド「迷いがあるなら、やめた方がいい」
ティファ、クラウドが子供の頃の約束(ピンチの時は助ける)を覚えていないようなのでがっかり。曖昧に微笑む。



⬆クラウドが約束を覚えていないことを察するも、ティファはそれを指摘しない。

CHAPTER 3 ジェシーのアプローチ

二階の廊下に行くと、202の前で待っているジェシー。待っていた恋人風に。
ジェシー「おかえり。遅かったね」
クラウド、眉をひそめる。
ジェシー「なんつって」
クラウド、相変わらず眉をひそめて見つめている。**ジェシー、冗談が通じないのでふてくされて。**
ジェシー「話があるんだけど入れてくれない？」



⬅クラウドの気を引こうとしたジェシーだったが、たいした反応は得られず。

CHAPTER 4 育まれる友情

ビッグス「……魔晄の中には、色んな願いや想いが流れてる。
てめぇの都合で好き勝手に利用していいモンじゃねぇんだ、きっと」
クラウド「…………」
掛ける言葉に悩み、ビッグスを黙って見つめるクラウド。ビッグス、重くなった空気を変えようと、ことさらおどけた声を出す。
ビッグス「あ、話したって事、ジェシーには内緒だぞ？　アイツ、怒ると手が付けらんねぇんだから」
クラウド「それは……どうだろう」
ウェッジ「俺たち、殴られるかも！」
クラウド「興味ないね」
ビッグス「(笑いながら)こいつ！」
クラウド、声には出さないが微笑んでいる。**三人が友達になれたような、そんな雰囲気。**



⬆交流を経るうちに、クラウドとビッグスたちは冗談を言えるような間柄に。

大型機動兵エアバスター

伍番魔晄炉・1階・T字路

遠くから不審なモーター音がする。ティファは、その音がする方を確認。異変を目視したティファが、息をのむ。
ティファ「見て！」
クラウドとバレットが振り返ると、多数の浮遊型メカがあらわれ、プレジデント神羅の3Dホログラムを表示する。カメラがバレットたちを舐めるように撮影している。
バレット「プレジデント神羅!?」
無表情なプレジデントが、クラウドを見て軽く驚きの表情を浮かべる。
プレジデント「ほう――魔晄を浴びた者の目か。
君は――ソルジャーだな」
クラウド「元、ソルジャーだ」
プレジデント「ソルジャーは死ぬまでソルジャーだ。
まあ、役に立たなくなる者も多いが――」
クラウドの表情に疑問が浮かぶ。プレジデント、目を細める。
プレジデント「ソルジャーの死因で最も多いものは、
劣化による自己崩壊。
データは非公開だが、
ソルジャーなら皆知っている」
ニヤニヤしているプレジデント。**クラウド、不安を抑えて知ったかぶり。**
クラウド「もちろんだ」
バレット、クラウドの前のカメラホバーを撃ち落とす。（他にも数機飛んでいる）
バレット「こっちは無視かよ！」
プレジデント「ふん、君の話はダラダラと長い。
そんな予感がしてね」
バレット、激する。
バレット「てめえらの悪行を数えあげたら
いくら時間があっても足りねえ」
プレジデント「（蔑んで）足りないと、
嘆く者ほど浪費する」
バレット、苛立って、目の前のカメラホバーに向かって怒鳴る。
バレット「そう、それよ。
浪費について話そうじゃねえか。
魔晄の正体はライフストリーム！
ライフストリームは星を流れる血！
その血を神羅が吸い上げ、浪費している！
このまま続けたら、星はどうなる!?
ああ!?」
プレジデント「ふむ……吸い上げているのは確かに我々だ。
だが、浪費しているのは誰だろうな」



バレット、言葉に詰まる。
プレジデント「魔晄の本質など誰もが知っている。
それでいて、見て見ぬ振りをしている。
そう考えたことは？」
ブチ切れたバレットが、捕まえていたカメラホバーを地面にたたきつけて破壊する。
バレット「んなわけあるか！
仮にそうだとしても――」
バレット、ディスプレイに表示されているプレジデントに怒鳴りつける。
バレット「てめえらの洗脳だ！」
プレジデント「そんな魔法は使えんよ。
さて、スラムの道化師諸君。
君たちは今から敵国ウータイの手先だ。
市民の戦意を盛大に燃やしてくれ」
プレジデントのホログラムが消える。**予想外の話に、意表を突かれたバレット。**
バレット「ウータイだと？
なんだそりゃ!?」
笑い声とともにハイデッカーのホログラムが現れる。
ハイデッカー「ガハハハハ！
ネズミどもには理解できまい！」
ハイデッカーの後ろにTVモニターが展開。そのモニターに映像が映される、魔晄炉内の魔晄溜まり付近。仕掛けた爆弾に小型スタンレイたちがとりつき、いじっている。
バレット（off）「なにしやがる!?」
ハイデッカーのホログラムは得意気＆上から目線。ハイデッカーが、リモート端末をバレット達にみせつける。
ハイデッカー「いいか、これは貴様らの作戦ではない。
我々が入念に計画した
戦意扇動広報作戦なのだ！
よって！　爆破のタイミングも――」
ハイデッカーが、リモート端末のボタンを押す。
ハイデッカー「神羅が決める！」
魔晄炉の魔晄溜まり付近の映像がインサート。小型スタンレイが爆弾をいじり、液晶の「REMOTE」表示が時間表示に変わる。爆発までの時間が刻々とカウントダウンを始める。T字路のクラウドたちに戻る。
バレット「てめえ」
ハイデッカー「さあ、ショーの始まりだ」
準備完了した大型機動兵「エアバスター」がヘリコプターにつりさげられた状態で出現。その様子を映しているカメラホバー。
ハイデッカー「ミッドガル全市民の敵アバランチ！
ウータイとの共謀による罪状は明らか。
貴様らを即刻、粛清する！」
ティファ、そばに浮遊していたカメラホバーを蹴り飛ばしエアバスター（とハイデッカー）を睨みつける。
ティファ「許さない」
ティファ、怒りを込めながらも落ち着いた口調で、
ティファ「――ぜんぶ大キライ」
ティファのその言葉に、クラウド、ノイズ。

ニブルヘイム魔晄炉の回想フラッシュバック（この伍番魔晄炉でみた回想）
????（クラウドの心の声）「あのときは守れなかったな……？」

エアバスターによって立ち位置が分断されているのでクラウドの様子はよくみえず、バレットは臨戦態勢――
バレット「クラウド、ボサッとしてんなよ。
（口調を変えて）頼りにしてるからよ」
クラウド、ノイズをふりきり、剣をかまえる。

エアリスとの再会

CHAPTER 8 伍番街スラム・教会 聖堂

教会

伍番街スラムにある教会。クラウドは花畑の中にいる。上半身だけ起こし、エアリスの顔から視線を外し、辺りを見回す。教会だとわかる内装。
エアリス「良かった。目、覚めた？」
再びエアリスへ視線を戻すクラウド。距離感の近さに気がつく。慌てて立ち上がる。
クラウド「あんたは――」
エアリス「エアリス、名前、エアリス」
少し押され気味で、
クラウド「……クラウドだ」
エアリス「……また、会えたね」
本当は覚えているが、格好をつけたいのか、とぼけるクラウド。
クラウド「そうだったか？」
エアリス「え、覚えてないの？　ほら、お花」
クラウドは足元の花を見て、まるで今思い出したかのようなフリをして、
クラウド「ああ、花売りの……(教会を見回して)ここは？」
エアリス「スラムの教会。伍番街。
いきなり、落ちてくるんだもん。驚いちゃった」
エアリスが天井を指さす。クラウドが見上げる。天井には穴が開いている。
エアリス「お花畑、クッションになったかな。運、いいね」
自分が花畑を荒らしてしまったことに気がつくクラウド。
クラウド「あんたの花か。悪かったな」
エアリス「気にしないで。お花、けっこう強いし、
ここ、特別な場所だから」



エアリス、クラウドのリアクションを待たずにマテリアを差し出す(クラウドはペースを崩される)。
エアリス「ね、クラウド。これ、落としたよ」
エアリスがクラウドにマテリアを差し出す。
クラウド「ああ」
受け取るクラウド。
エアリス「わたしも持ってるんだ(少し自慢げに)」
エアリスのリボンを見せる。白マテリアが微かにのぞく。
クラウド「マテリアなんてめずらしくもなんともない」
エアリス「でも、わたしのは特別。だって、なんの役にも立たないの」
ノイズ。一瞬で幻視終わり…。こめかみを押さえるクラウド。そのままの姿勢で――
クラウド「使い方を知らないだけだろ？」
エアリス「……そうかもね。でも、それでもいいの。
身につけてると安心できるし、お母さんが残してくれた――
(そこで言い淀む。しばらくして話題を変える)
ね、せっかくの再会だから、少し、お話しする？」

＜中略＞

七番街プレートの落下を企む神羅は、その事故に唯一の古代種であるエアリスを、万が一にも巻き込むわけにはいかないので、エアリスを確保し隔離しておくことを決める。エアリスの監視をしていたタークスがその任を受け、レノが迎えにきた。出入り口の方から軽いトーンの声が響く。
レノ「邪魔するぞ、と」
教会の入り口から赤髪の男――レノが、神羅兵を引き連れてやってくる。レノ、よっと軽く手を挙げながら近づいてくる。クラウドは神羅兵の姿を見て、自分を捕まえにきたものと勘違いし身構える。
レノ「おまえ、何？」
エアリス「この人、わたしのボディガード。ソルジャーなの」
エアリスの言葉に戸惑うクラウド。レノも意外な成り行きに驚く。
レノ「ソルジャー？」
クラウド「元、ソルジャーだ」
レノ、本当かどうか確認しようと目を凝らしてクラウドを見る。
レノ「あらま、魔晄の目」
エアリス、クラウドに向かって、
エアリス「ボディガードも仕事のうちでしょ？　ね、なんでも屋さん？」
クラウド、不思議そうな顔でエアリスを見る。エアリス、失言に瞬時動揺するがクラウドを見つめ返して――
エアリス「わたしのカン、当たるの」
開き直るエアリス。レノ、クラウドの目をもっとよく見ようと睨みあげる(根はヤンキー)。
エアリス「ボディガード、お願い」
クラウド、エアリスに見つめられ、たまらず目を逸らす。視線の先にレノの顔。ガンを飛ばしている。クラウド、レノの態度にむかつく。エアリスに向きなおり――
クラウド「ああ、いいだろう。でも、安くはない」
エアリス「じゃあね、デート、1回」
クラウド、怪訝な顔。オファーの価値がわからない。レノ、横から――
レノ「へえ……やっぱり本物かよ」
得意げな顔のクラウド。
レノ「クラスは？」
クラウド「ファースト」
レノ、ポカンとして、やがて吹き出す。**ファーストならレノが知らないはずはない。**クラウド、レノを睨む。レノ、軽く笑いながら――
レノ「いくらなんでもファーストって、おまえよぉ――」
クラウド、バカにされて腹を立てつつ、レノに攻め込む。レノ、ギリギリで体をかわす。
レノ「ひゅ～」
エアリス「お花、ふまないで！」
レノ「だってよ」

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q クラウドがエアリスとの会話中に幻視した光景は、何がきっかけとなって見えたのでしょう？

A エアリスが髪のなかに忍ばせている、母の形見のマテリアがきっかけになっています。クラウドが見た幻影は、この先のエアリスとクラウドに起こるであろう未来を象徴するシーンとして入れています。

Q エアリスがクラウドに「ね、なんでも屋さん？」と呼びかけたことがト書きで「失言」と書かれているということは、彼女はクラウドがなんでも屋であるとすでに知っていたのでしょうか？

A CHAPTER 17で明かされるように、エアリスはいろいろなことを記憶として知っている状態でしたが、それを周囲に悟らせないようにしていました。「クラウドがなんでも屋である」というのは、知っている気がして思わず口をすべらせてしまった記憶のひとつです。なお、エアリスが持つそれらの記憶は、物語のなかでフィーラーによって奪われていきます。

花と語るエアリス

CHAPTER 8 伍番街スラム・エアリスの家

エアリスの家

エアリスはじっと花をながめている（心の中で話しかけている）。クラウドはそんなエアリスをいぶかしげに見る。しばらくして、クラウド、気づいて──

クラウド「花と（話しているのか？）」

エアリス、自分の唇に人差し指を当てて「シッ」というサインでクラウドを黙らせる。指を離し、最後のワンフレーズ。

エアリス「──という、そんな一日でした」

エアリス、耳を澄ます。何も聞こえない。肩を落とす。やがてクラウドを見ると──

エアリス「行こう。お母さん、待ってる」

クラウド「花、なんだって？」

エアリス「おつかれさま、って」

クラウド、無表情な顔でエアリスを見る。エアリス、視線を花に戻す。

エアリス「ウソ。何も聞こえない。でもね──」

エアリス、クラウドを見て──

エアリス「ううん。なんでもない。
どうせ、信じないから」

クラウド「……だろうな」

クラウド、エアリスに背を向けるが、思い直して振り返る。**これまでエアリスには良くしてもらっている。少し話を聞くくらい、なんでもない。**

クラウド「一応、聞こう」

エアリス「ホント？」

クラウド「ああ」

エアリス「あと少しって気、するんだ。
お花、何か話したがってる。何か、言いたいことがある。
そんな気、するんだよね。
でも、何か、足りない。あと一歩、届かない。
だから、聞こえない」

クラウド、真顔で見つめている。信じてはいない。

エアリス「わたし、いつもそう。
そして、あきらめちゃうの」

クラウド「そんなふうには、見えない。
あきらめるようには」

エアリス「それはね、今日は、がんばってるもん」

クラウド「……何かあったのか？」

エアリス、ふたりが再会したことに思い至らないクラウドに呆れる。可笑しくなる。

エアリス「（吹き出す）さあ、行こう」



家の方へ。少し早足。残ったクラウド、花を見て、声をかける。

クラウド「返事くらいしてやれ」

クラウド、返事を待つこともなく家の方へ。すこし離れた場所で立ち止まり、待っているエアリス。クラウドが花に話しかけるのを見ており、冷やかす。

エアリス「お花、なんて？」

クラウド、もちろん何も聞こえていないが──

クラウド「おつかれ。とかなんとか」

エアリス、クラウド自身の言葉として受けとって──

エアリス「うん、おつかれさま！」

クラウドの歩み寄りを感じて楽しそうなエアリス。

真夜中の待ち伏せ

CHAPTER 8 伍番街スラム・スラム中心地区

伍番街スラム

伍番街と六番街の境界線──壁の穴にやってきたクラウド。穴の前に人影がある。近づいてみると、エアリスが待ち伏せしている。エアリスはクラウドを見つけると白々しく、

エアリス「あれ？　これは偶然ですなあ」



クラウド「どういうつもりだ」

エアリス「待ち伏せ？」

クラウド「……どうして」

エアリス「もっと一緒にいたいから」

あまりにストレートな物言いにクラウドが返答に窮する。ダメかな？という視線を向けるエアリス。いじらしい感じ。沈黙。クラウド、優しい気持ちになり、ふうと息を吐く。

クラウド「……道案内を頼む」

エアリス「喜んで」

嬉しそうに、鼻歌をうたいながら歩き出すエアリス。そんなエアリスの背中を見ていると、クラウドは突如として不安に襲われる。ノイズが走る。**指先のアップ（チリチリしている）。その指で両こめかみを押さえる（目の奥が熱い）。**手で隠された目からツッと一筋の涙が流れる。驚くクラウド。慌ててエアリスに背を向け、涙を拭う。

エアリス「クラウド？」

背後からエアリスの声。

エアリス「どうしたの？」

クラウド「なんでもない」

足早に歩き出すクラウド。追いかけるエアリス。「大丈夫？」と訊いているが、クラウドは無視する。

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q 先に進むエアリスの背中を見たクラウドが、ト書きに「指先がチリチリする」「目の奥が熱い」とあるように、オリジナル版『FFⅦ』での忘らるる都のイベントを連想させる不安に襲われて涙を流したのは、なぜでしょう？

A エアリスと過ごす時間が楽しいものであるぶん、揺りもどしのように不安定な未来がのしかかってきます。この場面は何気ないエアリスの待ち伏せのシーンですが、だからこそ貴重な時間としてクラウドとエアリスの何かが作用しているのかもしれません。なお、オリジナル版『FFⅦ』における眠りの森でのエアリス登場シーンと構図や動きなどが似ていることも、未来の記憶を呼び起こす一因になった可能性があります。

みどり公園で思い出話

CHAPTER 9 六番街スラム・みどり公園

公園

陥没道路を抜けた先に公園がある。砂場、ブランコ、滑り台(ネコ型)、穴の開いたドームといった遊具が並んでいる。外灯は中心にひとつ。辛うじて公園を照らしているが、緑の方は暗闇に沈んでいる。公園の奥には高い壁――七番街のゲートが見える。
エアリス「あれ、七番街スラムへ抜けるゲート」
クラウド「閉まってるな……開くのか?」
エアリス、微笑んで、
エアリス「ね、少し座って話さない?」
クラウド「いや、そんな時間は――」
エアリス「クラウド、こっち」
エアリスはクラウドの言葉を遮り、ネコ型の滑り台にのぼってしまう。
エアリス「早く」
呼ばれてもクラウドはのぼろうとしない。エアリスもゆずるつもりはなく、ジッと待つ。しばらくして、クラウドはため息をつき、滑り台にのぼりはじめる。のぼりはじめたクラウドに話しかけてくるエアリス。
エアリス「昔、ここでお花を売ったこと、あるんだ」
クラウド「……そうか」
クラウド、上に到着し、エアリスと少しだけ距離を取り、腰をおろす。エアリスは笑顔でその距離を詰める。肩がギリギリ触れ合う距離。**クラウドは平気な顔をしているが、内心はドキドキ。**
エアリス「……クラウドって、クラスファースト、だったんだよね」
クラウド「ああ」
エアリス「……そっか」
クラウド「それがどうかしたのか?」
エアリス「ううん。同じだと思って」
クラウド「同じ? 誰と」
エアリス「初めて好きになった人」
クラウド「……」
エアリス「……」
クラウド「名前は? たぶん、知ってる」
エアリスは、大切なものを教えるように、男の名前を口にする。しかし、その言葉はノイズによって潰される。瞬間的に、クラウドの頭の中でノイズがババババとよぎる。
クラウド「!?」
戸惑うクラウド。
エアリス「大丈夫?」
頭痛をおさえるため、クラウド、目を閉じる。クラウドが目を開けると、エアリスが顔を覗き込んでおり、クラウドは驚く。



エアリス「……きれい」
クラウド「?」
エアリス「瞳」
クラウド「ああ、魔晄を浴びた者の瞳。ソルジャーの証だ」
エアリス「うん、知ってる」
エアリス、力なく微笑む。
エアリス「ごめんんね。こんな話」
クラウド「……」
エアリス「もう、いこっか」
立ち上がり、滑り台を下りるエアリス。クラウド、わけわかんねえな、という顔。エアリス、振り返る。
エアリス「前、見なくちゃね」

<中略>

エアリスはドームの前で立ち止まる。
エアリス「ここ」
クラウドはドームを見回す。何の変哲もない遊具に見える。
クラウド「?」
エアリス「ちょっと待ってて」
エアリスはドームの中へ入る。しばらくすると、ガコンという音が聞こえる。
エアリス「見て」
クラウドも中をのぞく。ドームの中の地面に穴が開いており、そばに蓋が転がっている。
エアリス「隠し通路、七番街スラムまでつながってるの」
一度、ドームの外に出る二人。
クラウド「……」
エアリス「……」
しばしの沈黙のあと、二人同時に
クラウド「じゃあ」
エアリス「じゃあ」
クスクス笑ったあと
エアリス「どうぞ」
クラウド「帰りは大丈夫なのか?」
エアリス「大丈夫じゃないって言ったら?」
クラウド「家まで送ろう」
エアリス「それって変じゃない?」
クラウド「……」
エアリス「ふふ、大丈夫。
実は、もっと安全な近道があったりして」
クラウド、「だろうな」と「エアリスにしてやられた」と思う。**でも彼女の「もう少し一緒にいたい」という気持ちの表れなのだろうと思えば悪い気はしない。**微笑むクラウド。エアリスも悪戯な笑顔を見せる。



Scenario Staff Q&A
Answered by **鳥山 求**

Q エアリスがザックスと思しき名前を口にしたタイミングでクラウドは頭痛に襲われますが、これは偽りの記憶を守るために何かが引き起こしているものなのでしょうか?

A クラウドにとって認識したくない、聞きたくない名前に対する過剰な反応が起きている状況です。このみどり公園でのデートシーンは、オリジナル版『FFVII』でも印象的なシーンでしたが、「かつてエアリスがほかの誰かとこの場所で同じようにデートをしていたのでは」と想像するクラウドの複雑な心境を思い浮かべてみると、深みが増すかもしれません。

蜜蜂の館でのダンスショー

蜜蜂の館

ステージに上がったクラウドに絡みつくように蜜蜂ガールや蜜蜂ボーイが踊る。当惑するクラウド。すると、中央奥の床から巨大な虹色の花のつぼみがせり上がってくる。ダンサーがクラウドから離れ、花のつぼみの周りに集まる。崇めるような、蜜を捧げるようなダンス。そのダンスに呼応して、ゆっくりとつぼみが花ひらく。中には、数人のメインダンサーが雌しべと雄しべをイメージしたポーズで密集している。音楽にあわせて、メインダンサーがユラリユラリと広がっていき、中心に立つ女王蜂――アニヤン・クーニャンが姿を現す。瞬間、キラキラとした飛沫が空中を舞う。奇抜な恰好と、整った顔立ちが、不思議なバランスで釣り合っている。とにかく目は引くが、嫌悪感はわいてこない。アニヤンが、メインダンサーを従えて、ゆっくりと近づいてくる。途中、蜜蜂ガールの顎をくすぐったり、蜜蜂ボーイに手を出し、口づけを受けたりしながら。対峙するクラウドとアニヤン。

アニヤン「蜜蜂の館へようこそ、クラウド」

アニヤンは優雅な足取りで品定めするように、クラウドの周りを歩く。肩に手を置いたり、髪を撫でたりと、さり気なくタッチする。

アニヤン「推薦状がほしいんだって？」



クラウド、「どうして知っている？」というリアクション。アニヤン、クラウドの口に指を当て、黙らせる。

アニヤン「いいだろう」

曲がいったんテンポダウン。照明もふたりをスポットライト。

アニヤン「では、花嫁にふさわしいと
　ダンスで証明してもらおうか！」

アニヤンが指を鳴らす。すると、曲調が変わり激しくなる。盛り上がる観客。周りのダンサーも囃し立てるよう踊り出す。アニヤンが誘うような動きを見せる。**クラウドは「ダンス？　冗談じゃない」というようにステージを下りようとするが、周りのダンサーたちが踊りながら阻む。**そこで、観客席にエアリスがいることに気がつく。

クラウド「な」

頑張ってとガッツポーズをしているエアリス。クラウド、「フウ」とため息をはき、どうしたものかと天井を見上げる。まばゆいライトに、視界が白く染まる。**瞬間――楽しそうな（笑顔の）ザックスの姿がフラッシュバックする（※映像化はしない、あくまでもこのあとのクラウドの行動の設定）。クラウドにとっての理想のソルジャーであるザックスなら、こういう事態も楽しむにちがいないと、無意識に想起する。**クラウドは一瞬戸惑うが、決意を固めアニヤンの前に立つ。ニヤリと笑うアニヤン。

アニヤン「私についてこられるかな？」

<中略>

アニヤン「いいね、キュンとしたよ。
　……いいだろう。腕によりをかけて、
　お前を最高の花嫁にしてやろう」

息を切らしているクラウド。**そうだった、と花嫁になることを思いだし複雑な表情になる。**アニヤン、ビシッと決めポーズをし、

アニヤン「さあ、お待ちかねのショータイムだ」

再び音楽が流れ出す。

蜜蜂ガールズ「わ～」

黄色い声をあげながら、蜜蜂ガールたちがクラウドに群がり、ダンサーたちが蕾を形成する。音楽に合わせて、クラウドが女装していくシーンを部分的に見せていく。椅子に座らされ、ファンデーションを叩かれるクラウド。髪をセットされるクラウド。アイラインを引かれるクラウド。マニキュアを塗られるクラウド。チークをのせられるクラウド。口紅を引かれるクラウド。ヒールの靴を履かされるクラウド。周りではアニヤンたちが蕾を育てるような動きのダンスを披露している。

蜜蜂ボーイ「よくお似合いですよ」

音楽がドラムロールに変わり、照明が薄暗くなる。ドラムが最高潮になったところで、ジャン！と蕾が花開く。中から女性となったクラウドが現れる。クラウドに一斉にスポットライトがあたる。

◆【クラウド女装分岐】

▼サブクエマムルートをクリアしている場合：シルクのドレス（紫）
▼サブクエサムルートをクリアしている場合：サテンのドレス（青）
▼サブクエ未クリアの場合：コットンのドレス（黒）
＋
▼ダンスゲーム高評価の場合：ドレス＋アクセサリがつく
▼ダンスゲーム低評価の場合：ドレスのみ



どう見ても女性にしか見えない、美しい仕上がり。アニヤンの前まで運ばれるクラウド。手を差し伸べるアニヤン。逡巡するも、その手をとるクラウド。歓声があがる中、喜ぶエアリスの姿が目に入る。**クラウドは、ショーを成功させなければと腹をくくる。**クラウドとアニヤンによる最後のダンス。華麗なターンを決めたあと、アニヤンがクラウドを抱きとめ、自然にキメポーズ。アニヤン、観客席に向かい、締めのセリフ。

アニヤン「パーフェクト！」

観客の歓声が響く。スタンディングオベーション。クラウド、訝しげな表情。再び、盛り上がる観客席。サムが指笛を鳴らす。マム、酒の入ったぐい呑みを掲げる。エアリス、観客のリアクションを見回し、クラウドに向かってニコッと笑い、グッとサムズアップする。

アニヤン「本当の美しさは心持ち次第。
　いいかクラウド、美しさに女も男もない。
　物おじせず、進め」

アニヤンにうながされ、カーテンコールのポーズを決めるクラウド。拍手喝采の中、ステージ終了。

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q 今作における女装イベントを、蜜蜂の館のショーとひもづけた経緯を教えてください。

A 女装をしたクラウドをもっとも印象的に登場させるために、ダンスショーのクライマックスに女装クラウドの姿を披露できるようにイベントシーンを構築しました。男女などの性別にとらわれず自由に生きるアニヤンが取り仕切っている蜜蜂の館ならば、たとえどんな姿であっても温かく迎えられると思うので、蜜蜂の館のステージで女装イベントを描くことは、いまの時代のひとつの象徴になるかなと考えました。

お嫁さんオーディション

CHAPTER 9 六番街スラム・コルネオの館

コルネオの館

漢字や柄が多用された東洋風の内装だが、信じがたいほど悪趣味な屋敷内。
コルネオの手下、モヒカン頭のコッチが女たちを集める。
コッチ「よ〜し娘ども！　ここに整列！」
コッチがクラウドとエアリスの顔を見て、
コッチ「あん？　見た顔だな、どっかで会ったか？」
首を振るエアリス。
コッチ「まあ、いいか。
よし、お前たち準備はいいか？　いくぞ？
我らがウォール・マーケットのカリスマ！
ドン！　コルネオ様の登場だ！」
奥の衝立からジャジャーンとコルネオが現れる。前フリのわりにはしょぼい登場。
コルネオ「ほひ〜！」
小物感満載の足取りでクラウドたちに近づくコルネオ。
コルネオ「いいの〜いいの〜。
どのおなごにしようかな〜。
ほひ〜ほひ〜！」
エアリスの前に移動し、足下から顔に向かって舐めるように見つめつつ――
コルネオ「おまえにしようかな〜？」
クラウドの前を通過して、ティファの前へ行き同じようにいやらしく見つめ――
コルネオ「それともおまえかな〜？」
クラウドの前に戻り、クラウドの両肩、二の腕をパンパン叩いて肉付きを確かめてから考え込み、やがて――
コルネオ「ほひ〜!!　決めた決〜めた」
コルネオ、ティファを狙っているイメージで――



コルネオ「今日のお嫁ちゃんは〜」
エアリス「今日の？」
コッチ「努力次第で明日も明後日も奥さんでいられるぞ」
クラウド、ボソリと、
クラウド「ゲス野郎」
コルネオ、ドスの利いた声で、
コルネオ「おい、今の、誰だ？
(クラウドの前で)……お前か？
(破顔して)いいね〜、いい！
その跳ねっ返り！
へし折ってやるわ！
今日は、この強気なおなごだ！」
コルネオ、クラウドの手を取って連れて行こうとするがクラウドは動かない。
コルネオ「ほひ〜！　こばむしぐさが、ういの〜、うぶいの〜」
ピタッと立ち止まり、
コルネオ「あとはオマエラにやる！」
手下たち、歓声をあげる。

衝立の先に進むと、新たな部屋がある。中央に巨大な回転ベッドのある、更に悪趣味な部屋。コルネオがベッドの上でのたうち回ってはしゃいでいる。

コルネオ「さあ子猫ちゃん　俺の胸へカモ〜ン！
照れなくてもだいじょうぶ。誰もいないよ？」
時々、フラッシュが光り、シャッターの音が響く。
コルネオ「ほひ〜、よく見ると、かわいいの〜」
クラウド「寄るな」
コルネオ「ほひ〜！　これは新路線！　たまらん！」
フラッシュ&シャッター。クラウド、フラッシュに気がつき、
クラウド「これはなんだ？」
コルネオ「気にしない気にしない。ただの記念写真。
写真1枚で、み〜んな言うこと聞くんだわ〜」
クラウド「腐ってる」
コルネオ「もっとほめてくれ〜！」

＜中略＞

罵倒プレイを続けているクラウドたち。
コルネオ「ほひ〜！　もっと〜！
もっと〜！　もっと〜！　もっと〜！」
クラウド「薄汚い野郎だ」
コルネオ「たまら〜ん！」
コルネオがクラウドに飛びかかる。クラウドは躊躇なく蹴り返す。ベッドに倒れるコルネオ。



コルネオ「おい、てめえ！　今のはやりすぎだろうが！
おい！　誰か来い！
この女に礼儀を教えてやれ！」
ティファ、エアリスが乱入してくる(すでに着替えている)。
ティファ「おあいにくさま。
あなたの子分はだれもこないみたい」
コルネオ「なにこれ!?」
エアリス「クラウド、服！」
暗転。暗転が明けると、クラウド、元の姿に戻っている。
コルネオ「男じゃねーか！　なにがど〜なってる！」

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q 本作のコルネオは声や動きも相まって、いっそう印象的なキャラクターになりましたが、どんな方針で個性付けを行ないましたか？

A コルネオファミリーは、個性的で芸達者な声優さんたちによるボイスが強調されていますが、もともとクセが強かったこともあり、自然とあのようなキャラクター性に仕上がりました。オリジナル版『FFVII』当時は「ほひ」などの文字で表現できる個性付けをしていたので、セリフをそのままボイスにするとコミカルになりすぎる恐れもありましたが、あえて残しました。むしろ、やりすぎたアドリブなどを抑えた箇所のほうが多かったかもしれません。モーションも、ボイス収録が先だった場面は声に合わせてアクターさんに動いてもらったり、オリジナル版の特徴的な動きを模したりと、作っていて楽しめるキャラクターでした。また、野島一成さんの小説に登場する「コルネオの記念写真」のように、オリジナル版のあとに制作された関連作品でふくらんだ要素は、これにかぎらず包括的に取り入れています。

不安を乗り越えて

地下下水道

危なげなく浮橋を渡るクラウド。見守っているティファとエアリスは小休止な雰囲気となる。ティファ、ぽつりと弱音を吐く。
ティファ「ダメ。最悪の事態、考えちゃう」
エアリス「気持ち……わかるよ」
ティファ、自分に言い聞かせるように――
ティファ「七番街の破壊なんて、タチの悪い冗談。
もし、もし、もし、本当でも
ギリギリで中止になる――そうなる」
エアリス「……うん」
ティファ、エアリスの煮え切らない返事が気になって顔を見る。エアリス、曖昧な微笑みで誤魔化そうとする。
ティファ「エアリス、何か知ってるの？」
エアリス「え？」
浮橋を渡り終えたクラウドが呼びかける。
クラウド「ティファ、エアリス！　ひとりずつ渡ってくれ！」
ティファ「了解！
（エアリスに）先に行くね」
ティファ、話を切り上げて浮橋を渡りだす。心配そうに見守るエアリス。バランスを取りつつ、危なげなく渡るティファ。
ティファ「っと」
ティファが渡り終わり、対岸から呼びかける。
ティファ「エアリス、来ていいよ！」
エアリス「わかった！」
浮橋を渡り始めるエアリス。
エアリス「よ……っと」
よろけつつも、なんとか進むエアリス。ティファは水路ギリギリのところで心配そうに見守る。対岸まで近づいたところで
ティファ「もう少し」
エアリス、バランスを大きく崩す。
エアリス「あ……わ!?」
ティファ「エアリス!?」
すぐにティファが手を伸ばし、迷わずエアリスはその手を取る。
クラウド「飛べ！」
対岸へ向かって思い切り飛ぶエアリス。引き寄せるティファ。よろけるティファを支えるクラウド。なんとかエアリスは対岸に飛び移ることができる。足場にしていた浮橋は反動で水底へと沈んでいく。
ティファ「びっくりした……」
エアリス「ティファ、ありがとう」
ティファ「（笑って）どういたしまして」
エアリス「クラウドも」
クラウド、返事の代わりに肩をすくめてみせる。
エアリス「いこ」
足場にあるハシゴを上ると、給水ポンプのある踊り場と橋でつながった六番街側の踊り場に行くことができる。

<中略>

ティファとエアリスは、給水ポンプのある踊り場に繋がる橋に向かい、そのまま渡っていく。クラウドは遅れて後ろを歩く。ティファの悩み話（先ほどのつづき）を聞きながら、エアリスが歩いている。
ティファ「ああ、また！」
エアリス「最悪の事態？」
ティファ「うん」
エアリス、少し考えてから慎重に答える。
エアリス「どんな未来でも、
変えられるよ？
わたし、そう信じてる」
ティファ「そっか……そうだね」
エアリス「楽しいことも、考えるの。
七番街、守ったら……」
考えるように言葉が途切れ、そのまま立ち止まるエアリス。つられて立ち止まったティファも考える。
ティファ「守れたら――
上で買い物、どう？
えっと、たとえば
雰囲気のある小物や食器を探すの」
エアリス「ティファと？」
ティファ「よければ」
エアリス「絶対、行く！」
ティファ、クラウドのほうをチラ見。クラウドは離れた場所で立ち止まっており、二人の様子を気にしている。



ティファ「クラウドは荷物持ち」
エアリス「い～っぱい、持たせちゃう」
クラウド「俺がどうかしたか？」
ティファ、振り返っていたずらっぽく
ティファ「なんでもない」
ちょうど橋の中ごろまできていたティファたち。そのとき小さな音と共に、橋に亀裂が入る。
エアリス「……ん？」
異変を感じて足元を見るエアリス。今度は大きな音と共に橋に亀裂が走る。
ティファ「えっ、うそ」
エアリス「まずい、これ！」
エアリス、言いながら近くにいたティファの腕をとって踊り場まで走り、到着。クラウドも後に続くが、あと少しのところで足元が一気に崩れる。
クラウド「くっ！」
エアリス「掴まって！」
クラウドが咄嗟に手を伸ばすと、そこにはエアリスのロッドの先。ロッドを掴むクラウド。上を見上げると、ティファとエアリスが二人でロッドを支えている。
エアリス「離さないでね！」
ティファ「一気に上げるよ。……せーの！」
エアリス「それっ」
ティファ「えいっ」
クラウド「く……」
勢いをつけてロッドを引き上げるティファとエアリス。踊り場近くまで引き上げられたクラウドは、片手を縁にかけて、最後は半分自力で踊り場に上がる。膝をついたり座り込んだ体勢で、三人は息をつく。
クラウド「悪いな」
エアリス「いえいえ」
自分が守ってやりたいはずの二人に助けられ、落ち込むクラウド。
クラウド「（ため息）」
気を取り直して、ふたたび進み出す一同。

そのほかの気になるト書き CHAPTER 5 ～ CHAPTER 10

CHAPTER 5 神羅課長の奮闘ふたたび

バレットは席の中央付近に座り、なにかを考え込んでいる。一人分くらいのスペースをはさんで、すぐとなりに神羅課長が座っている。神羅課長とは壱番魔晄炉爆破後のスラム行きの列車で遭遇しており、その際、爆破を支持するバレットと批判する神羅社員たちとで軽い口論を起こしている。**神羅課長はバレットのことを覚えており、バレットを気にしてそわそわ貧乏ゆすりしている。バレットのほうはそもそも神羅課長が目に入っていない。**近づくと、神羅課長がバレットに絡んでいくのが聞こえてくる。
神羅課長「き、きみは、これでも擁護するのか」
バレット、気付かず。
バレット「…………」
神羅課長「いい迷惑だ。アバランチなんて……」
アバランチの単語でようやく気付くバレット。


⬆運悪く再会したバレットに、意を決してもの申す神羅課長。対するバレットは、神羅課長のことなど眼中になかった。

CHAPTER 8 意地のぶつかり合い

手袋をフィットさせ臨戦態勢に入るルード。クラウドも重心を落とし、いつでもバスターソードを手に出来る状態になる。鳩が飛び立つ。
ルード「悪く思うな」
ルードが後ろ回し蹴りで、クラウドの腹部を狙う。クラウドはバスターソードの側面でそれを受け、ザザーッと下がる。
クラウド「思ったとおりだな」
ルード、怪訝な顔。
クラウド「タークスなんて、見かけ倒しだ」
ルード、サングラスを整え、戦闘の構えになり
ルード「おまえもな」
※クラウドが本物のソルジャーではないことを看破している。


⬆蹴りを受け止めて強気なクラウドに、ルードはクラウドの素性を見破っていることを匂わせた挑発を返す。

CHAPTER 8 エルミナの不安

エルミナ「あんた、その目、ソルジャーなんだろ？」
クラウド「元ソルジャーだ」
エルミナはクラウドの拘りを無視して――
エルミナ「悪いけど――、何も訊かずに、今夜のうちに出ていってくれないかい？」
クラウドが眉をひそめる。
エルミナ「あんたたちは普通の暮らしと引き換えに力を手に入れたんだろ？　欲張っちゃいけないよ」
クラウドは何か言い返そうとするが、その前にエアリスが帰ってくる。
エアリス「おまたせ～」
エルミナ「ご苦労さん。お腹空いただろ」
エアリス「ペコペコ～(クラウドに向かって)ね？」
クラウドは答えず難しい顔をしている。**エアリスは何かあったなと気がつく。**


⬆エルミナとクラウドのやり取りの途中でもどってきたエアリスは、おだやかならぬ雰囲気をクラウドの表情から察する。

CHAPTER 9 コルネオの館でティファと再会

ティファ(off)「大丈夫ですか？」
ティファの声で目を覚ますクラウド。覗き込むティファの顔が見える。クラウドがパッと起き上がる。
ティファ「わ(びっくりする)」
クラウド「ティファ！」
ティファ「はい？」(戸惑い)
クラウド「無事か」
ティファ「……うん」
クラウド「(ホッと息を吐く)そうか」
ティファ「えーっと、(おそるおそる)もしかして、クラウド？　お化粧してる!?　その恰好！」
そう言われて自分の格好を思い出したクラウド。
クラウド「感想はいらない。他に方法が無かった」
状況がのみこめないティファ。


⬆ティファは目の前の人物がクラウドであることに最初は気づかず、見知らぬ女性に身の心配をされて困惑した表情に。

タークスの葛藤

CHAPTER 11 列車墓場・第二操車場 C区画

上空・神羅ヘリ

列車墓場上空を飛行するタークスのヘリ内部。右側の操縦席にルード、左の副操縦席にレノが座っている。二人の頭にはインカム（無線応答&ヘリ轟音下での会話のため）が装着されている。ルード、インカムで無線に応答中。

ルード「――了解。（無線を切り）
アバランチへの制裁が決まった。
誘導工作を開始する」

レノ、納得がいかない気持ちを抱えつつ、

レノ「（嘆息し）上の連中はなに考えてんだろうな？」

ルード「……反乱分子は徹底的に叩く。
うちは昔からそうしてきた」



レノ、左側の窓から眼下に広がる光景へ視線を向ける。闇の中、数時間後には失われるであろう頼りないスラム街の光がポツポツと見える。

レノ「ぜーんぶ潰れちまうぜ？」

暗い窓に映り込むレノの顔。**計器の薄暗いバックライトに照らされた表情はぼやけてよく見えないが、声の調子には僅かに苛立ちが混ざっている。**

ルード「………（返答に困って黙り込む）」

レノ、自虐的な苦笑のあとに独り言。自分に対して皮肉たっぷりに

レノ「ふん。今さら善人ぶるなよ――」

頭の後ろで手を組みながら乱暴にシートへと体を投げ出す。

レノ「――っと」

レノの眉間に刻まれる、常にはない強い苛立ちともどかしさ。タークスを乗せ、ヘリは支柱へと飛び去っていく。

列車墓場：マンホール

マンホールから出てきたクラウドたち、神羅のヘリを不安げな表情で見送る。ヘリが飛び去る先にそびえ立つ七番街支柱。見上げる一同。

ティファ「（不安そうなアドリブ）」

クラウド「……ただの巡回だろう」

言いつつ、険しい表情のクラウド。一同を勇気付けるように、エアリスが頷く。

エアリス「行こう、七番街へ」

エアリス、祈るように胸の前でこぶしを握る。

Scenario Staff Q&A *Answered by* **鳥山 求**

Q レノやルードが七番プレート落としに疑問を持つなど、彼らの人間味がある部分を強く描いた狙いを教えてください。

A 本作をミッドガルの物語にしぼったことで、神羅側のキャラクターもしっかり描くというコンセプトが当初からありました。レノやルードといったタークスの面々は関連作品でも人気キャラクターとなっていたので、登場機会を増やして深掘りしています。タークスというと、与えられた仕事を忠実に、非情にこなす印象があると思いますが、そんな彼らのそれぞれの任務への態度を描くことで、どのような考えを持ちながら仕事をしていたのかなどを表現でき、彼らの人間性が深まったかと思います。

両手をふさぐ花

CHAPTER 11 列車墓場・第二操車場 A区画

車両倉庫前

車両倉庫の入口の扉が重たげな音を立て、ゆっくりと開いていく。一際大きく浮かび上がる「welcome！（ようこそ！）」の文字。扉をくぐり抜け、基地の奥へと走って行く子供の足音と笑い声が響く。



ティファ「これって……」

嫌な予感が三人の胸を過ぎる。エアリス、入っていった子供を気に掛けるように扉の隙間から中をうかがいつつ、

エアリス「行ってみよ？」

ティファ「でも……」

エアリス「大丈夫！
凄腕のボディーガード、いるから」

エアリスがクラウドの腕にまとわりつく。（お化け屋敷をカップルで進む女子風）

エアリス「ねっ！」

クラウド、（エアリスの距離の近さに）内心は激しく動揺しているが淡々と

クラウド「オバケは専門外だ」

ティファ、エアリスにならってクラウドにまとわりつく。

ティファ「そんなこと言わないで、なんとかして」

両手に花となり、オバケどころではないクラウド。動揺を悟られまいと言葉少なに

クラウド「……わかったから離れてくれ」



エアリスは冗談ぽく、ティファは真剣に、より一層しがみつく。

クラウド「（ため息）」

両手に花状態で移動開始する。（そのまま移動できないならいったん暗転）

タークスヘリの足止め

CHAPTER 12 七番街スラム・七番街支柱 7〜8F

機械塔：7〜8階

機械塔7階の階段を上り始めると──突如、辺りがヘリの轟音に包まれる。
クラウド「!!」
クラウドを捉える、ヘリのサーチライト。手すりの向こう、クラウドの正面に姿を現わすタークスのヘリ（※以下、それぞれの台詞に合わせて適宜「ヘリ」と「機械塔側」でカメラを切り替えていきます）。ヘリのスピーカーから流れる、レノの声。
レノ（スピーカー）「（マイクテスト風に）アー、アー。
……そこのアバランチ！
あんたらが支柱をブッ壊そうとしよーが、
ター（クス）……じゃなかった、神羅か。
……は、ビビったりしねぇ！
とっとと支柱から出て行けよ、と！」
クラウド「…………!?」
ヘリを警戒し、睨みあげるクラウド。スピーカーから漏れ聞こえるレノの声（※スピーカーの切替スイッチを切り忘れている）。
レノ（スピーカー）「（ルードに）こんな感じでいっかぁ？」
ヘリ内部。インカムを付け、操縦席に座っているレノとルード。
ルード「……まぁ、上出来だ」
レノ、眉間に皺を寄せ、クラウドの顔に目をこらす。
レノ「──ん？　あいつ……
あー……ハイハイ（思い出し、苦笑）」
※レノ、伍番街の教会でクラウドに殺されかけた借りがある。



階段上。クラウド、サーチライトの眩しさと暴風で、顔の前に手をかざしている。かざした手の向こう、ヘリに取り付けられた機銃の銃口がクラウドを捉える。
クラウド「くっ──！」
レノ、無防備な獲物を前に、猫のように目を細める。
レノ「（笑い）クラス・ファースト」
レノ、機銃のトリガーを持つ手に力を込める。
クラウド「…………!!」
クラウド、咄嗟の判断で階段を駆け上がる。クラウドの後ろ、ギリギリを機銃の弾痕が追いかける。
ヘリの副操縦席内。レノが前のめり気味に獲物を追い詰めていく。
レノ「オラオラオラオラ!!」
クラウド、階段を上りきった先、8階の広間手前にある障害物へと転がり込み、身を隠す。様子をうかがおうと身を乗り出すと、途端に銃弾の雨が降り注ぐ。
クラウド「マズイな……」
ヘリ内部。レノ、鼻を鳴らし、シートへと身を沈める。
レノ「あ〜ぁあ」
面倒くさそうにルードへ顎をしゃくるレノ。
ルード「…………」
ルード、渋々ヘリに取り付けられたスピーカーの切替ボタンを押す。ヘリから再びスピーカーの声が響く。
ルード（スピーカー）「諦めて投降しろ。
……極悪非道の、アバランチ」
レノ（スピーカー）「（吹き出すアドリブ）」
ヘリ内部。レノ、棒読みのルードに腹を抱えて笑っている。居心地悪そうに咳払いをするルード。**レノ、笑いが次第に自嘲へと変わる。**
レノ「とんだ3ギル芝居だぜ」
行き場のない苛立ちに、いたぶるような発砲を続けるレノ。
機械塔。機銃の攻撃により機械塔の一部が壊れ、地上へと落下していく。
クラウド「くっ……！」
為す術なく、落下物の行方を見守るクラウド。

＜中略＞

身を隠している障害物も、激しい銃撃により崩れつつある。
クラウド「（焦り）限界か……」
ヘリの中、焦れたレノが指でイライラとトリガーを叩く。
レノ「そろそろ決着つけようぜ〜？」
その時、操縦席のルードが異変に気づく。
ルード「あれは……」
レノ「んぁ？」
レノの視線の先、クラウドの下の階。階段を駆け上ってくるティファの姿が見える。機械塔7階、階段。ティファ、クラウドに向かって力一杯叫ぶ。
ティファ「（走りのアドリブ）」
クラウド「!!」
ヘリの中。レノが慌てて体を起こし、照準をティファへと移す。
レノ「意地悪しちゃうぞ、と」
ルード「!!」
トリガーに手を掛けたレノの背後、密かに動揺するルード。操縦桿を握るルードの手に力が入り、ヘリ本体が揺らぐ（※この後の戦闘で、ルードがティファ（女性）には攻撃しない設定の伏線）。レノ、重力に引っ張られ、サイドウィンドウで頬を強打。
レノ「なぁっ!?」
ヘリの動きに合わせ、機銃の軌道がブレる。
クラウド「…………！」
その隙を見逃さず、次のカバーポイントへと走るクラウド。走り込んでくるティファの足下、逸れた機銃の弾が決定打となり、度重なる銃撃を受けていた階段が崩れ落ちる。
ティファ「クラウド!!」
ティファ、落ちそうになるギリギリのところで思い切りジャンプ。クラウド、ティファへと手を差し伸べる。クラウドのフォローで、間一髪、ティファがカバーポイントへと到達。
クラウド「ティファ!?」
ティファ「（息を切らせて笑い）おまたせ！」
クラウド「無茶だ」
ティファ「お互いさま。このまま走ろう！」
ヘリから身を隠すように、走り出すクラウドとティファ。
ヘリ内部。**ティファに機銃が当たらなかったことに息を吐き出すルード。**
ルード「（小さく安堵するアドリブ）」
レノ、苛立ちに、ヘッドセットを投げ捨てる。ビクリとするルード。
レノ「だぁああ！
なにやってんだよ相棒！」
ルード「（気まずく）すまん」



エアリスとマリン、そしてツォン

セブンスヘブン：店内

誰も居ない店内。流し台の水道から、水が流れたままになっている音が聞こえる。水の音にかすかに混ざる、子供の泣き声。

マリン「(しゃくりあげるアドリブ)」

エアリスが流し台に回り込むと、流し台の前に置かれた子供用のステップの後ろ、流し台の下にマリンが隠れている。エアリス、マリンを驚かせないようにそっと呼びかける。

エアリス「マリン、だよね？」

マリン「(怯えて)だ、だれ!?」

怯えた表情でエアリスをうかがうマリン。エアリス、マリンの返事にほっとしつつ、静かに近づいていく。

エアリス「わたしは……(考え中)」

エアリス、マリンを安心させるよう、屈んで右腕を上げ、明るくガッツポーズを決めてみせる。

エアリス「ティファのお友だち」

マリン「…………ティファはどこ？」

エアリス「今は、クラウドたちと一緒」

マリン「父ちゃんも？」

エアリス「バレットだよね。うん。一緒」

マリン「まだ帰って来ないの？」

エアリス「そう。だからわたしが来たの。
頼まれたんだ。マリンと一緒にいてって」

エアリス、マリンに手を差し出す。

エアリス「でもここ、危ないから、安全なところ、行こう？」

マリンまた泣き顔に。エアリス、ん？という顔。

マリン「お店、壊れちゃう。
おうち、なくなっちゃうよ？」

エアリス、そっとマリンに触れ、抱き寄せる。マリン、抵抗しない。

エアリス「悲しいよね。
でも、家族がそろえば、そこがおうち。だよ？」

エアリス、マリンを抱き締める。

エアリス「一緒に行こう」

マリン、優しさに触れ、我慢していたものが込み上げる。

マリン「(泣きそうなのを我慢する)」

マリン、エアリスにしがみつく。エアリス、愛おしく思い、さらに強く抱きしめる。すると──

マリン「あっ！」

マリン、もがいてエアリスから離れる。**口がポカンと開いている。エアリス、自分の口に人差し指を立てる。内緒。**マリン、こくりとうなずく。



エアリス、つなごうとして手を差し出す。マリン、おそるおそる触れる。今度は何も起こらない。マリン、ぴたりとエアリスにくっつく。

マリン「イイ匂い」

エアリス「そう？」

マリン「マリン、この匂い知ってるよ」

カウンターに置かれた一輪挿し。エアリスがクラウドにあげた花。

エアリス「忘れないでね」

エアリス、静かに立ち上がり、マリンに手を差し伸べる。

エアリス「行こう」

手を繋いで、店の入口へ向かうエアリスとマリン。歩き出すと──

エアリス「新しいおうち、お花、いっぱいにしよう」

マリン「マリンにも、できる？」

エアリス「もちろん。どんなお花、好き？」

マリン「(興奮しつつ)えっとね……」

突如、店の外がヘリの轟音とヘッドライトの光に包まれる。店の窓から入ってくるまばゆい光に、マリンが怯える。

マリン「…………!!」

エアリス、マリンをかばいつつ後ろに下がり、店の入口を警戒する。扉が開く。強い逆光の中、店内に入ってきた人影がエアリスへと声を掛ける。

ツォン「かくれんぼは終わりだ、エアリス」

聞き覚えのある声に、マリンをかばうエアリスの手に力が入る。

エアリス「……ツォン……」(ひとりごと)

マリン「(不安げにエアリスを見上げる)」

二人の前、少し距離を取り、足を止めるツォン。ようやくその顔が判別できる。酷薄そうな顔。表情からは一切の感情が読み取れない。ツォン、事務的にエアリスとマリンに視線を走らせ状況を把握すると、短く息を吐き出すように笑う。

ツォン「さて……。選択肢はそれほど多くない」

「どうする？」と問いかけるツォンの視線。受けてエアリス、安心させるためマリンに笑いかける。

エアリス「心配しないで、マリン」

エアリス、立ち上がり、挑むようにツォンへと顔を戻す。**敢えて余裕を装い、笑ってみせる。**

エアリス「取り引き……したいんだけど？」

ツォン、エアリスの強がりを面白がるように目を細める。無言で一歩身を引き、通路をあけるツォン。二人に外へ出るよう、丁重に手を添え、ドアを開ける。

エアリス「…………」



ツォンの横を通り抜けざま、エアリスの顔が僅かに悲しく歪む。素知らぬフリで視線を逸らしているツォン、変わらず無表情。店の階段を下り、手を繋いで歩くエアリスとマリン。向かう先にはツォンのヘリ。取り付けられた神羅のロゴが、燃え上がるスラム街の炎を反射して揺らめく。

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q エアリスに抱きついたときに、マリンは何かを視たような反応をしましたが、あの場面ではいったい何が起きたのですか？

A エアリスと接触した相手には、その人の感受性にもよりますが、時空を超えた幻影が強く流れこむことがあります。この場面では、セブンスヘブンで不安におびえていたマリンを落ち着かせようと、エアリスも必死の想いでマリンに接しました。そのときに、見えてはいけないものがマリンには見えてしまいますが、何が見えたのかは、現時点ではプレイヤーの想像の域を出ないようにしています。

ジェシーとの別れ

CHAPTER 12 七番街スラム・七番街支柱 13F

機械塔：13階

13階。奥で墜落したヘリが燃え上がっている。ヘリの前、爆発に巻き込まれ、倒れているジェシー。崩れかけた機械塔の鉄骨に体が挟まれ、重傷の上、身動きが取れない。無抵抗なジェシーをあざ笑うように、複数のフィーラーがまとわり付き、様子を見ている。

ティファ「ジェシー!?」

ジェシーへと駆け寄るティファ。クラウド、目の前の光景に、呆然と立ち尽くす。

クラウド「…………」

ティファがフィーラーを押しのける。目的（ジェシーに瀕死の怪我を負わせる）を果たしているフィーラーは、大した抵抗もなくフワリと横へ退く。青ざめるティファへと視線を向けるジェシー。

ジェシー「（笑い）やだ。ティファってば、
変なカオ……しちゃって……」

ティファ、言葉が出ず、ただ首を横に振る。背後、クラウドがようやく我に返る。

クラウド「（ハッとするアドリブ）」

ジェシーに駆け寄ると、鉄骨を退けるクラウド。片膝をついてジェシーの上半身を抱き上げ、安全な場所へ移動する。



ジェシー「最期の話し相手……クラウドか……
うん……悪くないぞ」

クラウド「最期と決まったわけじゃない」

ジェシー「ううん……いいんだ……
わたしの爆弾……大勢殺したからね……
償わなくちゃ——」

そっとジェシーを下ろし、瓦礫にもたれかけさせるクラウド。ジェシー、クラウドの瞳を見つめ笑う。

ジェシー「また助けられちゃった——」

クラウド「（続く言葉を遮り）何度でも助けるさ」

ジェシー「（痛みを堪えつつ笑い）しみる〜。
……ね。本当はね……」

ジェシー、市街地の両親を想い、機械塔越しにはるか上空を見つめる。



ジェシー「みんなでまた……
ママの料理……食べられるって、
どっかで……信じてたんだよねぇ……」

クラウドが頷く。

クラウド「アンタのピザも」

ジェシー「（笑い）そうだ……ね。
でも……
わたし……」

ジェシー、ティファに視線を向け、

ジェシー「ほら、ティファが……泣いてる」

ティファ「…………ッ！」

唇を噛みしめ、髪の奥で必死に涙を見せまいとするティファ。

クラウド「…………」

クラウド、その様子を見て深くうつむく。**揺れるクラウドの瞳（仲間の死の場面では泣くのが正しいという情報を（この段階のクラウドは）処理しきれずにいる）。**クラウド、ジェシーに視線を戻す。と、ジェシーがクラウドへと拳をぶつける（※市街地パラシュートシーンの再現）。ジェシーの顔に浮かぶ、困ったような表情。



ジェシー「そろそろ……行ってくれない？
見られてると……恥ずかしくて」

そのままジェシーの腕と身体から力が抜けていく。

クラウド「…………！」

クラウド、慌てて手を伸ばし、ジェシーの腕を掴んで体を支える。力なくクラウドの腕にもたれ、目を閉じるジェシー。

ティファ「ジェシー……」

打ちひしがれ、うつむくティファ。クラウド、そっとジェシーの体から手を離す。瓦礫にもたれ、安らかな表情のジェシー。視界の端でティファの指先が震える。

クラウド「ティファ——」

ティファ、クラウドの呼びかけに答えられず、浅い呼吸を繰り返す。涙を押し殺そうとするティファ。

ティファ「（悲しみに耐えるアドリブ）」

クラウド「…………」

クラウド、自分の指先（震えてはいない）の感覚を確かめるように握りながら、ふらふらと立ち上がる。ソルジャーの瞳が、燃え盛る炎を映して揺らめく。

Scenario Staff Q&A

Answered by 鳥山 求

Q エンディングにおいてビッグスが目覚める場面には、ジェシーのバンダナと手袋らしきものが机の上に置かれていますが、彼女は生存しているのでしょうか？

A 生存したであろうビッグスは、エンディングで本人の姿が映っています。一方、ジェシーの姿は映っていないということは、彼女は助からなかった……と思えますが、ビッグスが奇跡的に命を取りとめたならば、ほかのメンバーにも希望があるかもしれず、ジェシーの生死はどちらともとれると言えるでしょう。ただし、「喪失」も物語の重要なテーマですので、登場人物の全員が生きつづける未来だと、ちがう世界になってしまうかもしれません。

ゲート前

ゲート前にたたずむバレットを見つける（サングラスは外している状態）。ゲートの向こう側に絶望的な光景――プレートの瓦礫で押しつぶされた七番街スラムが広がっている。公園が瓦礫で塞がっているところも見せる。ウォール・マーケットから来た野次馬が遠巻きに様子を見ている。七番街スラムから逃げてきた人たちは、呆然と立ち尽くす者、はぐれてしまった誰かの名前を呼んでいる者と、皆、悲痛な姿をしている。

バレット「マリン……
マリン！　マリン!!」

瓦礫の前を左右に走りながら娘の名を、そして仲間の名を連呼するバレット。

バレット「マリーーン!!
ビッグス！　ウェッジ!!　ジェシー!!
ちくしょう！
ごらぁああ!!
ふざけんな、おらぁああ！」

瓦礫をガンガン叩くバレット。叩く勢いが少しずつ弱まっていく。

バレット「……ちくしょう……マリン」

ついには拳を瓦礫につけた状態で止まってしまう。ティファが近づき、バレットの背中に手を置く。

ティファ「私たちの……せいだね」

バレット「ちがう、ちがうぜ、ティファ。
なにもかも神羅のやつらがやったことじゃねえか！
そうだろ!?」

ティファ、表情を失っている。間。返事がないのでバレットはティファを見る。ティファ、視線は風景に向いたまま――心ここにあらずで。

ティファ「うん」

ティファ、拳を握りしめている。バレット、ティファの拳が震えていることに気づき、大きな左手で包み込む。

バレット「この怒りは、絶対忘れねえ。いいな？」



バレットが言う怒りは神羅への怒り。ティファの震えは自分（たち）の責任の大きさ、考えが足りなかったことへの怒りなどが入り混じっているが、バレットは気づかない。気づかないなりに精いっぱいの同志愛で落ち着かせようとする。大きなバレット、ティファの肩を抱き込む。ティファ、身を任せる。うつむき、弱々しく見える。バレット、クラウドを見て「もう大丈夫だ」とばかりにうなずく。クラウドは自分にできなかったことをバレットがやってのけたことに感心しつつ――（男たちはティファが抱えてしまった闇に鈍感）

クラウド「バレット、マリンは無事だ」

バレットとティファ、視線を向ける。

クラウド「エアリスが言ってた」

バレット「エアリス？　あの、捕まってた女か？」

意識がクラウドに向いたバレットからティファは自然に離れ――

ティファ「（思いだすように）うん、言ってた」

頷くクラウド。

バレット「どういうことだ!?」

ティファ「エアリスに頼んだの、マリンを助けてって」

バレット「……信じるぞ。いいか？」

歩き出すクラウド。

バレット「おい！　どこ行くんだよ！」

追いかけるバレット。ティファ、一度七番街に視線を向け、後に続く。（この時点でティファは、自分の命はもう自分のものではないと覚悟する。やるべきことを最後までやり遂げようという覚悟。爆弾闘争などに抱いていた気持ちの揺れやブレが消える。ある意味、死への旅立ち。しかし、さて何をすべきか、ということはまだ見つかっていない）

<中略>

バレット「おい、どこに向かってるんだ？」

クラウド「エアリスの家だ。伍番街スラムにある」

バレット「マリンはそこなんだな」

クラウド「他にあてはない」

バレット「いるって言えよ！　希望持たせろよ！
いなくても、おまえを責めたりしねえ」

クラウド、バレットをジッと見る。少し間があり、

バレット「――そりゃ、ちっとは文句言うだろうけどよ」

バレットは少し前にいく。エアリスの話がでたことでクラウドはふと疑問がよぎる。

クラウド「ティファ、古代種って知ってるか？」

ティファ「聞いたことはあるけど……」

バレットはこの話題に興味はひかれず、前を歩きながら

バレット「星命学の本を読めば出てくるぜ。
大昔、星を開拓したって一族だ。
星と語るとか、そういうのだろ？」

クラウド「それがタークスに狙われていた理由か」

ノイズが走る。

回想：五年前のセフィロス、神羅屋敷で己の出自を知ったあと。（背景は適宜、暗闇ノイズ）

セフィロス「われこそ古代種の血をひきし者。
この星の正統なる後継者！」

狂気に染まった声。

回想終わり、クラウドの考え込む表情。もういちどノイズが走る。

クラウド「（苦悶の声）」

目を開けると、実際にセフィロスが立っている。



セフィロス「また守れなかったな」

驚くクラウド。あとずさりする。この様子を見ているティファ。ふたりにはセフィロスの姿は見えない。おびえたクラウドだけが見える。

セフィロス「喪失がおまえを強くする」

回想のセフィロスと違い、穏やかで怪しげな声音、超越的な雰囲気。セフィロスはクラウドに歩み寄り、肩に手をかける。

セフィロス「それでいいのか？」

セフィロス、そのまま立ち去る。クラウド、何か言おうとするが、ノイズとともにセフィロスは消える。

ティファ「どうしたの？」

クラウド、辺りを確認するが、もうセフィロスの姿はない。ティファの心配そうな顔。クラウド、深呼吸し、なんとか心を落ち着かせる。

クラウド「なんでもない、急ごう」

バレットはふたりの様子には気づかず、道の先で待っている。

そのほかの気になるト書き CHAPTER 11 ～ CHAPTER 13

CHAPTER 12 マリンを助けて

ティファ「ごめん。わたしもやっぱり上へ行く」
エアリス「うん、心に従って」
ティファ「(頷くアドリブ)」
が、すぐにティファの顔に懸念が浮かぶ。
ティファ「エアリス。近くにセブンスヘブンってお店があるの。そこで──」
エアリス「マリンが待ってる、でしょ？　任せて。必ず助ける」
ティファ「え……？」
マリンの話をした記憶のないティファ、一瞬驚きの表情。エアリス、強い瞳でティファを見つめ、微笑む。ティファ、僅かに戸惑いながらもエアリスの表情に力づけられ、覚悟を決める。


⬆説明する前からマリンを知っていたエアリスを、ティファは不思議に思う。

CHAPTER 12 七番街支柱での死闘

レノが転がった武器を再度拾おうと手を伸ばす。が、クラウドが剣を突き立て、それを阻む。
クラウド「……解除方法は」
クラウド、横たわるレノに剣を突きつける。同じく、ルードを見張りつつ、レノとクラウドの様子を気にするバレット。
レノ「(笑い)言うかよ」
レノ、二度目の惨敗にいよいよ死を覚悟する。絶体絶命のタークス。**ルード、相棒を助ける唯一の手段(クラウドの注意をレノから逸らし支柱破壊の混乱に乗じ脱出する)のため、咄嗟にコントロールパネルへと走り出す。**
ルード「…………ッ！」
バレット「行かせるか!!」
バレット、すかさず右腕を構え、ルードの足を撃ち抜く。
ルード「ぐっ……！」
ルード、低く呻きよろめいたものの、怯まず、気合いで走る。


⬆プレート解放システムを起動させる仕事をまっとうするルード。それは、相棒レノの命を救うための決断でもあった。

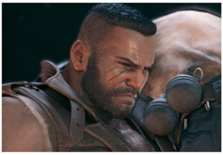
CHAPTER 13 先走るバレット

先に到着したバレットが、エルミナに詰め寄っている。**エルミナは、いきなり現れた大男に怯えて後ずさりしている。**
バレット「マリンは、マリンはどこにいる!?」
クラウド「バレット」
エルミナ、入ってきたクラウドを見てホッとした顔になる。バレット、先走りしすぎている自分に気がつく。
バレット「すまねえ。オレはバレット。マリンの父親だ。マリンは、おかっぱ頭で天使みたいに可愛らしい顔をしてる。服は……ああ、ピンク！　今日はピンク！」
バレットの話の途中から、わかったわかったと頷いているエルミナ。
エルミナ「二階で眠ってるよ」
バレット、二階へ視線を向け、慌てて階段へ向かう。
エルミナ「眠ってるからね」
エルミナに注意されて、そろりそろりと二階へ上がっていく。


⬆バレットに詰め寄られ、エルミナはたじろぐ。見知らぬ大男が家に押し入ってきて声を荒らげたのだから、無理もない。

CHAPTER 13 帰らぬ仲間

クラウド「俺は支柱の上でジェシーと、ビッグスと話した。だから、ふたりの状況は知っている。帰ってくる可能性は……」
クラウド、首を横に振る。クラウドの言葉に、バレットの表情が歪む。まるで身が引きちぎられたかのように、
バレット「……でもよ」
ティファも覚悟を決める。優しくさとすように告げる。
ティファ「星に帰ったんだよ」
バレット、否定しようとして口を開くが、閉じる。**いつもなら爆発させていたであろう感情を、ぐっと抑えようとしている。**
バレット「帰る場所、間違えやがって」(ボソリと)


⬆ふだんは勢いのまま思いをぶちまけることが多いバレットだが、このときばかりは、感情をグッと抑えこむ。

ティファの涙

CHAPTER 14　伍番街スラム・エアリスの家

エアリスの家　分岐①　ティファイベント

花畑へ行くと、水辺をじっと見つめながらたたずむティファ。
クラウド「眠れないのか」
ティファ、視線を上げず、
ティファ「……うん。クラウドも？」
クラウド「足音がした」
ティファ「ごめん、起こしちゃった？」
クラウド「気にするな。ソルジャーの習性だ」
ティファ、力なく微笑む。花畑に視線を向ける。黄色い花（クラウドがくれた花）がある。
ティファ「この前くれたお花、エアリスからもらったんだね」
クラウド、「いや」といったリアクション。
ティファ「やっぱり、おかしいと思ったんだ。
　クラウドが、お花なんて」
クラウド「……」
ティファ「花言葉は『再会』──だよね。
　うれしくて、調べちゃった」
ティファ、微笑む。
ティファ「大事に取っておいたんだけどなあ。
　そのお花もなくなっちゃった」
ティファの表情が徐々に崩れる。今にも泣きそうな顔で笑う。
ティファ「お店も……家も……全部」
クラウドに近づき、胸（肩）に頭をつける。戸惑うクラウド。
ティファ「また、なくなっちゃった。
　う、ぐ（必死に涙をこらえようとする）
　う、ううう、ああああああ」
こらえていた感情が堰を切ってこぼれ出す。**母や父の死、故郷の焼失、これまでに溜めてきた悲しみがあふれて爆発する。**顔をクラウドに押しつけながら、声をあげて泣く。花が風で微かに揺れる。水面に反射した蒼い光。静かな夜にティファの悲痛な声だけが響く。クラウドはティファの背中に手を回そうとする。少しだけ逡巡したあと、思い切って抱きしめる。**ティファへの想いよりも先に、自らの奥に眠るずっとなりたかった『ティファを救えるカッコいい自分』になれた、という喜びがある。**あるいは、それはクラウドが経験したことのない若者ゆえの一夜の過ちに似た、青春のほろ苦い思い出。クラウドの口元には、微かに、満足そうな笑みが浮かんでいる。



しばらくして、ティファの泣き声は徐々におさまり、夜は静けさを取り戻す。
ティファ「クラウド、苦しい」
慌てて離すクラウド。涙を拭うティファ。赤くなった目と鼻。
ティファ「ごめん……。
　泣いても、どうにもならないのにね」
クラウド「……そんなことない」
ティファ「……ありがとう」

バレットの想い

CHAPTER 14　伍番街スラム・エアリスの家

エアリスの家　分岐②　バレットイベント

花畑へ行くと、バレットが背を向けて、一人たたずんでいる。クラウドが近づくと、背を向けたまま、
バレット「休めるときに、休んどけよ？」
クラウド「あんたこそ」
バレット「オレは、いいんだよ。頑丈だからな」
バレット、胸を拳で叩いて笑う。しかし、すぐにトーンダウンし、
バレット「……目をつぶると、いろいろ思い出しちまってな」
バレットの口から、仲間の思い出がこぼれ始める。クラウドは話を聞く態勢になる。
バレット「アバランチによ、フィンっていう悪ガキがいてな。
　何をまかせても、すぐにサボろうとするヤツさ。
　ただ、絵を描くのだけは好きでよ。
　トンネルにスタンプの絵があったろ？　あれを描いたのがフィンさ。
　情報収集担当にアルってヤツがいてな。あちこちからパスコードを
　入手してくるやり手なんだが……こいつが色男でよ。気に入った子を
　見つけたら、すぐに渡せるように、いつも花を隠し持ってんだよ。
　（花畑を見て）もしかしたら、ここで買ってたのかもな。
　……そういや、一度ティファに手を出そうとして」
クラウド、一瞬「む」となる。
バレット「こっぴどくやられてたな」
クラウド「……だろうな」
バレット「資材調達担当のネリーは、
　ジェシーとコンビを組むことが多くてよ。
　よく姉妹と間違われるんだと。
　二人とも、似てないのに～って文句を言いながら、嬉しそうに笑ってたな」
バレット、しんみりとした空気を変え、
バレット「ま、あいつらなら大丈夫さ。
　全員、オレに似てしぶてえからな」
と祈るように口にする。ビッグスやジェシーのように支柱にいたわけではないので、助かっている可能性は高い。



バレット「エアリスを助けたあとで、紹介してやるよ」
クラウド「楽しみだ」
バレット、口にするべきか少しだけ迷ったあと、
バレット「へっ……おまえ相手だってのに
　話したらスッキリしたぜ」
憎まれ口を付け加えたものの、いつになく素直なバレットに、クラウドの頬もゆるむ。バレットも照れたように笑う。
クラウド「眠れそうか」
バレット「おう、グースカピーだ」
歩き出す二人。「イビキは勘弁してくれ」「ああ？」というような会話をしているが、声は聞こえない。二人はイチャつきながら並んで歩き、小さくなっていく。

エアリスが見せる夢

CHAPTER 14　伍番街スラム・エアリスの家

エアリスの家　分岐③　エアリスイベント

花畑に行くと、見えるはずのない満天の星空のもと、エアリスは花をながめている。近づいてきたクラウドに気がつくと、ニッコリと笑う。



クラウド「どうして――」
「あんたがここに」と言いかけるが、エアリスがここにいるはずがないと思う。**星空が広がっていることに気がつく。プレートがない。**
クラウド「……夢か」
エアリス「さて、どうでしょう」
エアリス、ただの夢でないことを匂わす。古代種の力を使い、クラウドにアクセスしているので、まったくの夢というわけでもない。クラウド、どうしていいかわからない。探るように、
クラウド「無事なのか？」
エアリス「この通り」
エアリス、手を広げてみせる。
エアリス「わたし、子供のころ、神羅にいたの」
クラウドは小さく頷き、
クラウド「エルミナから聞いた」
エアリス「そっか。だからね、昔住んでた家に帰ってきたみたい。
居心地、悪くないよ」
エアリス、心配させまいと笑顔を見せる。
クラウド「ここより、いいのか？」
エアリス「それは……いじわる」
クラウド「エルミナも心配している」
エアリス、エルミナを思って沈む。しかし、ハッとして
エアリス「も？　クラウド、も？」
クラウド「（しれっと）あたりまえだ」
嬉しさと悲しみが混じったような顔で微笑むエアリス。
エアリス「心配かけて、ごめん」
エアリスは視線を逸らし、何かに気がつく。そちらを悲しそうに見つめる。クラウドもそちらに視線を向ける。すると、七番街の方の空が、まるでオーロラのように緑色に輝いている。プレート落下事故で亡くなった者たちがライフストリームへと還っている。
クラウド「あれは」
エアリスは答えない。エアリスは手を組み、祈りを捧げる。クラウドはしばし、幻想的な光景に見惚れる。



エアリス「人は必ず死ぬ」
クラウド、エアリスの意図を図りかねて――
クラウド「……だろうな」
エアリス、組んでいた手を外して――
エアリス「だから、正しく、ちゃんと自分らしく、生きなくちゃ。
一瞬、この一瞬を大切に」
クラウド、エアリスの真意を理解できたわけではないが――
クラウド「覚えておこう」
エアリス「うん」
エアリスは大勢の死に触れて一般論を語っただけだが、すぐに我が身を省みる。
エアリス「あのね――」
クラウド、続きを待つ。エアリス、逡巡する。
クラウド「この一瞬を大切に……だろ？」
エアリス、こくりとうなずいて――
エアリス「クラウドと、会えてうれしかった。
かけてくれた言葉、ひとつひとつ。
してくれたこと、ひとつひとつ。
全部、うれしかった。
一緒にいられて楽しかった。
でも……」
クラウド、きょとんとしている。
エアリス「でもね、好きにならないで」
クラウド、リアクションに困る。
エアリス「もしそうなっても、気のせいだよ」
エアリス、言い終わらないうちに姿が消えかかる。クラウド、慌ててエアリスの手を取ろうとする。しかしその手はエアリスの手をすり抜ける。
クラウド「ずいぶん一方的だな」
エアリス、クラウドの抗議には応えず――
エアリス「もう、朝。行かなくちゃ」
突然、眩しい光。光の中、消えて行くエアリス。
クラウド「迎えに行く」
エアリス「悔しいけど……うれしい」

エアリスの家。バレットのイビキが聞こえる。窓から朝日が差し込んでいる。



Scenario Staff Q&A

Answered by 鳥山 求

Q「でもね、好きにならないで」「もしそうなっても、気のせいだよ」というエアリスのセリフは、どういう意図で発せられたのでしょうか？

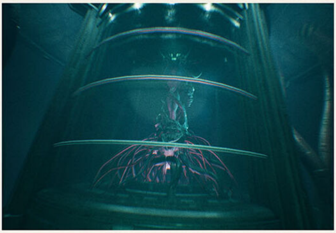
A エアリス本人はこのとき神羅ビルに幽閉されているので、クラウドの前に姿を見せたのは、何らかの意識がライフストリームに作用して出現した"もっとも未来の記憶に近いエアリス"です。そんな彼女の願いを、素直に言葉にしているのでしょう。クラウドへの言葉ではありますが、自分自身に言い聞かせている部分もあるかと思います。また、願いの言葉には、本当の心とは裏腹な想いがこもっているのかもしれません。

宝条ラボ（66階）

リフトの方へと撤退するクラウドたち。その時、階下から咆哮と共にレッドXIIIが吹き抜け部分を駆けあがってくる。目の前に着地し、ぐるるると唸るレッドXIII（正気じゃないとわかる）。そのまま宝条が流された制御区画へと駆け込んでいく。エアリスの「あ」という表情。
バレット「なんだ、ありゃ」
エアリス「いかなきゃ」
エアリス、駆け出す。
ティファ「エアリス！」
バレット「どうなってる!?」
クラウド「……追いかけよう」
制御区画に入ると、宝条がヨロヨロとエレベーターに乗り込もうとしている。もの凄い勢いでレッドXIIIが襲い掛かるが、間一髪のところでエレベーターのドアが閉まり、宝条は逃げのびる。怒りの行き場を失ったレッドXIIIが、振り返り咆哮をあげる。
レッドXIII「（咆哮）」
バレット「ああ？　やんのかよ」（ケンカごし）
エアリス「待って！」
前に出るエアリス。
エアリス「この子は大丈夫」
ゆっくりとレッドXIIIに近づく。



唸り声をあげるレッドXIII。エアリスはレッドXIIIの額に触れる。**瞬間、レッドXIIIの中に膨大な量のヴィジョンが流れ込む。瞳に意思が宿り、正気に戻るレッドXIII。**戸惑いながらも周囲の状況を確認する。
バレット「なんなんだよ、こいつ」
レッドXIII「興味深い問いだ」
ティファ「しゃべった!?」
レッドXIII「私とは何か。ふむ。
見ての通りこういう生き物、としか答えられない。
あれこれ詮索せずに受け入れてもらえると助かる」
獣が言葉（しかも小難しいこと）を話し出したことに驚愕するバレット、ティファ、クラウド。ティファ、レッドXIIIの体毛に書かれた『XIII』の文字に気がつく。
ティファ「XIII？」
レッドXIII「レッドXIII。宝条がつけた型式（かたしき）番号だ」
ティファ「じゃあ、本当の名前はなんていうの？」
レッドXIII「……」
レッドXIIIはその質問には答えず、エレベーターを見る。視線を追うようにクラウドがつぶやく。
クラウド「逃げられたか」
クラウド、エレベーターを見る。違和感がある。揺らぎはじめる視界。何かに呼ばれている気がする。「クラウド」と呼ぶ声を逆再生にしたような不穏な声が微かに流れる。
バレット「あの野郎、どうする、追いかけるか？」
バレットの声がどこか遠い。円形のエレベーターに重なるようにジェノバポッドのイメージがフラッシュバックする。



瞬間、ノイズが走る。**今までのものより強力なノイズ。あまりの痛みに頭を押さえ、ヨロけるクラウド。**クラウド、仲間の輪から外れ、フラフラと歩きだす。魅入られたように、エレベーターへと近づいていく。
クラウド「あ……あ……（呻き声）」

エレベーターへ向かって移動中——言葉にもなっていないうわごとを呟くクラウド。
クラウド「う、あ……」
クラウド「か……ぁ……」
クラウド「ジェ……ノ……」
クラウド「あ……ああ……」

エレベーターへ向かって移動中——幻聴が聞こえる。声は歪んでいたり、くぐもって聞こえる。
セフィロス（off）「母さん、会いにきたよ」
セフィロス（off）「母さん、一緒にこの星を取り戻そうよ」
セフィロス（off）「母さん、またやつらが来たよ」
ジェノバがセフィロスを呼んでいる。セフィロスがジェノバを求めている。クラウドは、ジェノバポッドに近づいたため、それらに巻き込まれてしまう。黒マントと同じようにセフィロスと同調し、ジェノバを求めようとする。

エレベーターまで到着すると——エレベーターに、そっと手を伸ばすクラウド。瞬間、エレベーターがジェノバポッドに変わっている。培養液をコポコポと気泡がわき上がっていく。クラウド、動悸が激しくなる。伏せていた顔をゆっくりと上げる。ポッドの中に浮いた、ジェノバの禍々しい姿。足から頭へとカメラが移動し、首が見える寸前に映像が途切れる（実際には、首より上はない）。クラウドの見開かれた目のアップ。ソルジャーの瞳が魔晄のように揺らいでいる。
クラウド「か、あ……（さん）——」
ティファ&エアリス「——クラウド！」

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q レッドXIIIが正気を失っていた理由を教えてください。また、レッドXIIIの凶暴化はフィーラーが目指す運命からは逸れているように思われますが、フィーラーが介入しなかったのはなぜですか？

A レッドXIIIは正気を失っていたわけではなく、宝条がくり返した実験によって怒りや恐怖を植えつけられた状態でした。そういった感情から解き放たれたあとの、野生動物的な警戒心ゆえに、あのような行動をとっています。エアリスが勇気を持って近づいたおかげでレッドXIIIの感情を抑えることができたので、フィーラーの介入はとくに行なわれません。なお、レッドXIIIはエアリスとの接触により、長命の彼だけが見ることになる知識を得ています。ただし、その量が膨大すぎて、すべてを明確には受け入れ切れませんでした。

そのほかの気になるト書き CHAPTER 14 ～ CHAPTER 16

CHAPTER 14 花言葉は"再会"

レズリー「……花言葉」
恋人の言葉を思い出す。
レズリー「……どういう意味だったんだろうな」
クラウド、花言葉を思い出すが、伝えるのを躊躇する。すると、ティファが答える。
ティファ「再会だよ」
レズリー「え？」
ティファ「花言葉は"再会"」
レズリー、ティファからペンダントに視線を移し、しばらく見つめる。恋人の言葉をようやく受け取る。そして、決心するように握り、首にかける。
レズリー「あいつを探すのが、先だな」


⬆ペンダントを見たクラウドは花言葉に気づいたものの、レズリーにその内容を伝えるべきなのか、迷っていた。

CHAPTER 14 壁を越える前に

クラウドたちは壁を見上げている。**ついに本丸(神羅ビル)へ向かうということもあり、少し感傷的になっているのか、バレットがクラウドに向かって、いつもなら言わないようなことを漏らす。**
バレット「おまえ、これが終わっても、何でも屋続けんだろ？」
クラウド「そのつもりだ」
クラウド、「それがどうした？」という視線を向ける。
バレット「合ってると思うぜ」
ティファ「それ、わかる」
バレット「最初はよ、不愛想。気取り屋。過剰な自意識。いけ好かない奴堂々一位だったが、さすがに、わかってきた。本当のおまえは、ちがう」
ティファ、頷く。
ティファ「本当は、優しいよね。子供の頃は、気づかなかったけど」
クラウドは照れを隠すように、視線を逸らして──
クラウド「そんなもの、もしあっても、戦場では役に立たない」


⬆神羅ビルへ乗りこむという正念場を迎えて、バレットは人助けに奔走したクラウドを評価するような発言をこぼす。

CHAPTER 15 被害の全景をながめて

バレットとティファが立ち止まり、柵の向こうを見ている。**崩壊した七番街が一望できる。あちこちで火の手が上がる七番街。建物はほぼ崩れ、原形を留めていても瓦礫に埋まっている。中心では、瓦礫の中から七番プレートを支えていた支柱の根本が突き出している。**壁を挟んで隣の六番街スラムでは、ウォールマーケットのネオンが光っている。三人は、今まさに沈もうとしている太陽を見る。地平線から空にかけて一段と赤く染まっている。被害の全景を目にし、しばし言葉を失う。感傷的な空気が流れる。
バレット「また、店やろうぜ」
ティファ「うん……やろう」
ティファ、クラウドを見て、
ティファ「クラウドも手伝ってくれる？」
クラウド「……安くないぞ」
微笑むティファ。


⬆クラウドたち3人が目にする、崩壊した七番街の光景。ト書きにはその詳細な部分まで描写されている。

CHAPTER 16 狂気の面談

宝条「ふむ、母親に似てきたな」
エアリス「…………」
宝条「惜しいことをしたよ。何も逃げ出さなくても、言ってくれさえすれば対応したろうに。本当に残念だ。最後の純血種だったのに」
エアリス「…………」
宝条「そうだ、母親に会いたくはないか？」
その言葉に初めて表情を崩すエアリス。
宝条「といっても、顕微鏡ごしだがね」
立ち上がり、ガラスに額をつける宝条。自分の言葉が、エアリスの表情にどのような変化をもたらすのか、少しでも近づいて観察しようとする。


⬆エアリスとの何気ない会話も、宝条にとっては貴重な実験の時間だった。

エアリスの語り

CHAPTER 17 神羅ビル・65F 宝条研究室サブフロア：実験体居住区

宝条ラボ2

クラウド「エアリス……脱出の前に、話してくれ。
いろいろ、あるはずだ」
エアリス、しばし逡巡したあと、
エアリス「わたしは古代種の生き残り。それはもう、いいよね？
あ、古代種っていうのは、神羅が付けた名前ね」
壁画（落書き）を見て語り始める。
エアリス「本当はセトラっていうの」
バレット「我ら、星より生まれ、星と語り、星を開く。
そして、約束の地へ帰る。
至上の幸福、星が与えし定めの地」
エアリス「すごい！」
バレット「まあな。でも、おとぎ話だと思ってたぜ」
エアリス「神羅は、ちがう。約束の地、ずっと探してる」
ティファ「……エアリスは知っているの？　約束の地」
エアリス「なーんにも。
いつか、わかるのかもしれない。でも、今は全然」
バレット「もしわかっても、それは古代種……
いや、エアリスの約束の地だ。
たとえ魔晄が吹き出す豪勢な場所でも、神羅にはなんの権利もねえ。
横取りしようってか？
はん！　性根が浅ましいぜ」
クラウドを見て――
バレット「よし。おまえはエアリスを連れて脱出しろ。
オレは連中をひねりつぶしてから帰る」
首を振るエアリス。
エアリス「バレット、あのね…………ちがうの」
エアリスが意を決し話し始めようとすると、壁からスーッとフィーラーが現れる。
バレット「うお」



身構える一同。フィーラーたちは様子をうかがうようにエアリスの周りを漂う。襲ってこないようなので、多少警戒を解くバレットたち。
バレット「ったく、なんなんだよ、こいつらは。
神羅製のバケモンか？」
レッドⅩⅢ「フィーラーだ。
運命の番人という理解が最適だ。
運命の流れを変えようとする者の前に現れ、行動を修正する」
ティファ「運命って……運命？」
レッドⅩⅢ「言い換えれば、この星が生まれて消えるまでの流れ」
ティファ「その流れは、もう決まっている。そういうこと？」
レッドⅩⅢ「ああ。星は力尽きてしまうらしい」
バレット「(そ)んな真っ暗な未来に向かって
俺たちを送り込むのか？　フィーラーはよ……」
バレット、気づき。
バレット「待て待て待て！
そもそも、なんでおまえはそんなこと知ってるんだ？
難しい顔して、テキトーなこと言ってんじゃねえのか？
さてはてめえ、神羅のイヌだな！」

レッドⅩⅢ「（ため息）イヌではない」
自分でもよくわからず困惑した顔をするレッドⅩⅢ。
レッドⅩⅢ「エアリスが私に触れた時、
フィーラーの知識も、そこにあった」
皆がエアリスに注目する。
エアリス「あのね？」
またフィーラーがまとわりつくが、今度は話をやめようとしない。
エアリス「聞いて」
バレット「おい」
クラウド「エアリス」
エアリスは助けようとするみんなを、手をあげて止める。**エアリスは「大丈夫」という悲しげな笑顔をみせる。**一同、静かに注目する。エアリスはうなずいて続ける。エアリスにまとわりつくフィーラーは消えては現れるが、おびえず、かまわずにしっかりと続けるエアリス。
エアリス「わたしたちの敵は、神羅カンパニーじゃない。
きっかけは神羅だけど、本当の敵、他にいる」
瞬間、クラウドたちの頭の中で、ヴィジュアルフロアで見たメテオの光景がよぎる。
エアリス「わたし、どうにかして、助けたい、みんなを、星を……」
クラウドはなぜだか胸が強く締めつけられる。
ティファ「エアリスは、何を知ってるの？」
エアリス、苦しげな顔をして、「わからない」というように首を振る。
エアリス「今は迷子みたい。動くほど、道がわからなくなる。
フィーラーが触れるたび、わたしのカケラが落ちていく」
なんとも儚げなエアリス。エアリス、無理やり微笑む。
エアリス「黄色い花が、道しるべだったんだ」



イメージのインサート、黄色い花。花びらが散りながら、そのまま闇に落ちていく。やがてその闇からフィーラーが現れるかのように現実に戻る。エアリスがフィーラーに覆われている。ティファがいち早く動き、フィーラーの固まりに手を突っこんでエアリスを引っ張りだす。
ティファ「大丈夫」
ティファはエアリスの手を取ったまま、力強く言う。
ティファ「一緒に考えよ」
エアリス「うん」
フィーラーたちが何かに気がついたようなリアクションを見せ、どこかへ行ってしまう（ウェッジのところか、セフィロスコピーのところ）。
バレット「なんだ？」

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q エアリスが語る「黄色い花が道しるべだった」とは、何を指した発言なのでしょうか？

A 八番街で登場したときからエアリスが見ていた、そして失っていった、いろいろな出来事や想いの象徴を「黄色い花」と表現しています。それはミッドガルの人々に踏みにじられる花でもあるし、クラウドとの出会いで渡した花でもあるだろうし、花が咲く星の未来のことでもあるのかもしれません。いずれにしても、散っていく花のように、自分のなかの何かがフィーラーに奪われて失われていくことに、エアリスはとまどっています。

ルーファウスとの激闘

CHAPTER 17 神羅ビル・70F プレジデントフロア：屋上ヘリポート

70階

上空にはアバランチのヘリが待機している。バレットたちと合流したクラウド。バレットに向かって、
クラウド「大丈夫なのか？」
刺された部分を叩き、「この通り」と身振りで伝えるバレット。
バレット「で、ヤツは」
クラウド「……逃げられた」
バレット「（鼻で笑う）オレたちもとっとと逃げようぜ」
言いながら、拾っておいたサングラスを掛け直し、上空を見やるバレット。上空に待機しているヘリへ視線を向けるクラウド。すると、爆発音が響き、アバランチのヘリが火をあげて落ちていく。
バレット「な!?」
ヘリの、本家の知り合いが死んだかも（もしかしたらウェッジも）と、唖然として、やがて悲しそうな顔のバレット。
クラウド「……残念だ」
バレット「……くっ」
アバランチのヘリを撃墜したルーファウスのヘリがヘリポートに着陸する。カメラがヘリの中へ移る。コインロールをしている手のアップ（ルーファウス）。レノ、ルーファウスが外に出ようとしているのを察して、
レノ「あぶないぞ、と」
ルーファウスは「ふ」と笑みを浮かべて、神羅兵と共に外へ出る。**レノとルード、好戦的な副社長に呆れるような表情。**
バレット「ルーファウス神羅。プレジデントの息子だ」
クラウド「ああ」



見ると、ヘリから降りた神羅兵たちが膝撃ちの体勢で並んでいる。後ろからルーファウスが指揮をしている。ヘリは副社長を上空から援護するために飛び立つ。
クラウド「退くぞ」
バレット「バカいえ、神羅をブッつぶすチャンスだろうが！」
クラウド「エアリスを家に帰す」
ルーファウス、「捕まえろ」と手で指示を出す。神羅兵が立ち上がり、こちらへ向かってくる。
クラウド「俺が時間を稼ぐ」
バレット「だったらオレも残るぜ」
クラウド「行ってくれ。バレット、頼む」
めずらしくクラウドが真剣に頼んできたので――
バレット「……ち、わーったよ。おまえもすぐに来い」
バレットたちは屋内へ向かう。ティファが心配するような視線を送るが、クラウドは気がつかない。クラウド、神羅兵の前に立ちはだかる。対峙する神羅兵をかき分け、ルーファウスとダークネイションが前に出る。
ルーファウス「おまえはソルジャーらしいな」
クラウド、戦闘力を探るようにルーファウスを吟味する。
ルーファウス「となれば、私は雇い主だ」
ルーファウスも、クラウドの体つきや目の色をじっと確認する。元ソルジャーであることはレノから事前に知らされている。クラウド、ふっと笑う。
クラウド「元、ソルジャーだ。世話になったな」
ヘリポートでクラウドと対峙するルーファウス。神羅兵に向かって指示を出す。
ルーファウス「ひとりも逃がすな」
神羅兵たちがバレットたちを追いかけようとする。それを阻もうとするクラウド。だが、ヘリからの銃撃を受け、阻むことはできない。
クラウド「くっ」
ルーファウス、微笑み、
ルーファウス「二人きりだな」
クラウド、ダークネイションとヘリに目を向ける。
ルーファウス「細かいことは気にするな」
クラウドがルーファウスに通常攻撃を放つと、ルーファウスはクラウドの斬撃を銃身で受け流し、横に回転する。銃口をクラウドに向け、撃つ。クラウド、バスターソードでガード。間髪入れずにダークネイションが飛び掛かってくる。クラウド、ステップバックで避ける。ルーファウス、余裕の笑みを浮かべる。

<中略>

クラウド、連続攻撃をくりだす。怯むルーファウス。渾身の斬撃をルーファウスが受け流し、カウンターを取ろうとする。が、クラウドは素早く対応し、銃を払い飛ばす。ルーファウスを追い詰めたクラウド。
クラウド「神羅をつぶすチャンスらしい」
ヘリポートの端まで追い込まれたルーファウス。しかし、動じず微笑む。



ルーファウス「勘違いするなよ」
すると、下からヘリコプターが浮上してくる。
ルーファウス「神羅は生まれ変わる。私の手で」
ルーファウスはヘリコプターの脚部につかまり、飛び上がる。**自分自身に言い聞かせるようにつぶやく。**ヘリは旋回し、飛び去る前に、上空からクラウドを銃撃する。クラウド、ヘリポートの端にかろうじて手をかける。指が一本ずつ剥がれ、もう駄目かと諦めかけた瞬間、走りこんできたティファが、クラウドの手を掴む。ティファ、重くて苦悶の表情。しかし微笑んでみせる。
ティファ「だらしないぞ。ヒーローなのに」

Scenario Staff Q&A

Answered by 鳥山 求

Q ルーファウスは、どのような目的のためにヘリコプターでプレジデントフロアにやってきたのでしょうか？

A 表向きは、神羅ビルがアバランチにより襲撃を受けているという報告を受けて、急遽、本社に駆けつけています。その登場タイミングの良さは、父であるプレジデント神羅の身を案じてと言うよりは、その身に起こる不幸を察していたのではないかとも思えます。もしかしたら、不測の事態にルーファウス自身が対応できるように、裏で何者かとの取引が行なわれていたのかもしれません。

運命の分かれ道

ハイウェイ(切れ目)

少し離れた位置に、トン、と静かにセフィロスが着地する。クラウドがそちらに顔を向ける。今度は消えず、ようやくセフィロスと対峙する。
バレット「てめえ、さっきは──」
詰め寄ろうとするバレットをエアリスが手で止める。
エアリス「ちがう」
エアリスだけは、このセフィロスが神羅ビルにいたセフィロスとは別人だと気がつく。続いて、レッドⅩⅢが匂いで何かを悟ったのか、唸り声をあげる。他の者もわからないなりに、超然とした雰囲気を醸し出すセフィロスに尻込みする。
エアリス「あなたは……間違っている」
セフィロス「感傷でくもった目には、何も見えまい」
エアリス「(きっぱりと)あなたは間違っている」
ふたりの会話に、他の者はついていけない。セフィロスがクラウドに視線を向ける。
セフィロス「命は星を巡る。だが、星が消えれば、それも終わりだ」
クラウドは、セフィロスは星を消そうとしていると解釈する。おもむろに剣を構え直しつつ──
クラウド「星は消えない。終わるのは、おまえだ」
そこでズン、と衝撃があり、ミッドガル全体が二重にぶれる。空を見上げるセフィロス。
セフィロス「くるぞ」
キィイイイイといった大音量の金切り声がミッドガル中に響き渡る。空にあった黒い雲(フィーラーの集合体)が、ミッドガルをドーム状に覆い始める。クラウドたちは表情を歪め、耳を塞ぐ。**セフィロスは動じない。むしろ心地よい。**
セフィロス「運命の叫びだ」
セフィロスの背後(ハイウェイの切れ目)に壁が出来る。運命の叫びの苦しみに、頭を押さえるクラウド。一同の周囲をフィーラーが覆う。画面にフィーラーノイズ専用のエフェクト(クラウドの記憶ノイズではない)。
※「運命の叫び」はこの星の悲鳴。このあと、エアリスが言及する。

<中略>

エアリスも運命の叫びに苦しんでいる。必死で顔を上げる。セフィロスのカットにかわり、運命の叫びはおさまっていく。突如として出現した壁(実際はドームだが、クラウドたちからは壁に見える)。セフィロスは刀でフィーラーの壁を一閃する。壁に出来た切れ目が広がり穴になる。穴の中は、液状化したフィーラーが蠢いているような──見るからに危険な感じがする。セフィロスはその穴に手をズズズと入れる。振り返りクラウドを見る。誘うような視線。
セフィロス「早く来い、クラウド」
それはリユニオンの呼びかけにも聞こえるがセフィロスの真意は、壁の先にクラウドを呼び、星の運命の真実を伝えたい。慈悲深き呼びかけである。フッと笑みを浮かべて、壁の中へと入ってしまう。クラウド、一瞬壁を見つめ躊躇するが、セフィロスに続こうとする。するとエアリスがクラウドにしがみついて止める。
エアリス「ここ、分かれ道だから」
クラウド、身体の力を抜き、エアリスの話を聞く態勢。エアリス、クラウドを離す。自然と皆の視線がエアリスに集まる。エアリスが壁に手を触れる。すると、夜光虫がいる海のように光をともなった波紋が広がる。
エアリス「運命の分かれ道」
クラウド「どうして止める」
エアリス「どうして、かな」
ティファ「向こうには何があるの？」
エアリス、少し考えてから言葉を見つけたという様子で──
エアリス「自由」
ザックスのセリフと呼応する。皆が壁へと視線を移す。
エアリス「でも、自由はこわいよね。
まるで、空みたい」
エアリス、ゆっくりと一同へ振り返る。戸惑いはあるが、みんなを巻き込んでしまうことへの想いをしっかりと伝えなければと思う。
エアリス「星の悲鳴、聞いたよね」
バレット、息をのむ。
エアリス「かつて、この星に生きた人たちの声。
星を巡る、命の叫び」
エアリスが何を言おうとしてるのかはわからない。クラウドが問う。
クラウド「セフィロスのせいなんだろ？」
エアリス「うん。
あの人は、悲鳴なんて気にしない」
エアリス、星に暮らす人々への想いを胸に。
エアリス「なんでもないけど、かけがえのない日々、
喜びや幸せなんて、きっと気にしない」
エアリス、みんなに問いかけるように
エアリス「大切な人、なくしても
泣いたり、叫んだりしない」
一同、それぞれの大切な守りたい人々を思い浮かべる。バレット、ティファ、レッドの顔のアップ。バレットはマリン、ティファは失った仲間、レッドは故郷を想う。クラウド、ティファを見やりエアリスを見る。**エアリス、少し熱くなって**
エアリス「セフィロスが大事なのは、星と自分。
守るためなら、なんでもする。
そんなの、間違ってると思う」



人々を犠牲にして星を延命するようなセフィロスの方法を、星はきっと望んでいないとエアリスは考える。
エアリス「星の、本当の敵はセフィロス。
だから、止めたい。
それをクラウドに……」
仲間たちを見て──
エアリス「みんなに手伝ってほしかった。
このみんなが一緒なら、できる」
エアリス、勢いを失う。自信なさげになる。
エアリス「でも……
この壁は、運命の壁。
入ったら……越えたら……
みんなも、変わってしまう」
一同、静かにリアクション。
エアリス「だから……ごめんね、引き止めちゃった」
その時、星の悲鳴がまた一際高くなる。一同、もう不愉快なレベルのリアクション。それがきっかけになりクラウドの心は決まる。エアリスからクラウドに主導権が移る。
クラウド「迷う必要はない。
セフィロスを倒そう」
クラウド、仲間を見て──
クラウド「悲鳴は、もう聞きたくない」

終末の7秒前

CHAPTER 18 世界の先端

異空間

クラウドはひとり、宇宙空間に立っている。眼前に広がるのはガス状星雲。辺りを確認し戸惑う。ドクンと身体が分裂し戻る。頭がクラクラする。
クラウド「くっ……」
歩く度に身体が分裂しかける。しかし、止まると戻る。クラウドは躓いたかのように倒れかける。と、クラウドの腕を掴み、引き起こす手。手の主はセフィロス。
セフィロス「気をつけろ。そこから先は……まだ存在していない」
クラウド、セフィロスを振りほどき、後ずさりする。セフィロス、そんなクラウドを意識しつつ背を向け、星雲を見る。
セフィロス「……我々の星はあれの一部になるらしい。
俺は……消えたくない。おまえを消したくはない」
クラウド「……ここは？」
セフィロス「（微笑んで）世界の先端だ」
クラウド「……」
セフィロス「おまえの力が必要だ、クラウド。
ともに運命に抗ってみないか？」
手を差し出すセフィロス。その手を掴んでしまいたいという衝動を感じるクラウド。断ち斬るようにバスターソードを構える。
クラウド「断る」
困ったような顔をするセフィロス、襲い掛かってくるクラウドとしばらく刀を合わせる。
セフィロス「軽いな」
セフィロス、一度距離を取り、刀を構え直す（少しだけ本気を出す）。スピードが一気に速くなり、クラウドはついていけない。**これまで善戦していたことが嘘のように、クラウドは手も足も出ず、バスターソードを弾き飛ばされ、背後を取られてしまう。**セフィロス、クラウドの耳元にそっと口を寄せる。



セフィロス「終末の7秒前。だが、まだ間に合う」
セフィロス、凄味のある微笑みを浮かべる。共闘しないのであれば、これまで通り翻弄して導くしかない。
セフィロス「未来は、おまえ次第だ、クラウド」
クラウドが振りかえると、セフィロスの姿はなく、黒い羽根が舞っている。

Scenario Staff Q&A

Answered by 鳥山 求

Q「終末の7秒前」という含みを持たせた言いまわしには、どんな意味合いが秘められているのか教えてください。

A 最後のシーンでクラウドとセフィロスが対峙している空間は、世界の終わりとも呼べる、星の行き着く時空の先端――時が止まったような場所です。星に残された時間はわずかで、その象徴として「7秒前」と言っています。このあと時が流れはじめて、7秒後に本当に終末を迎えるのか、それとも何らかの力が働いて時空の行くすえが変わるのかは、セフィロスが言うように「未来はクラウド次第」ということなのだと思います。

そのほかの気になるト書き CHAPTER 17 ～ CHAPTER 18

CHAPTER 17 因縁の敵との対峙

ジェノバを正面からとらえる。ここで初めてジェノバの全貌がわかる。首のない禍々しい姿がポッドに浮かんでいる。思わず立ち止まってしまう一同。
バレット「なんだ、ありゃあ……」
エアリスが、セトラの宿敵の名前をつぶやく。
エアリス「ジェノバ」
その名前を聞いた瞬間、クラウドにノイズが走る。**同時に、頭上から黒い影が現れる。ジェノバポッドの前に、スッと着地する人影――セフィロス。クラウド、大きく目を見開く（この時点では、クラウド以外にセフィロスは見えていない）。**クラウド、意識ノイズ。そのセフィロスの姿に、過去の場面が重なる。



⬆神羅ビルのジェノバポッド前に現れたセフィロスの姿は、最初はクラウドにしか見えていなかった。

CHAPTER 18 運命の番人を視る者

神羅ビルの中を大量のフィーラーが通過していく。社長室でも、床から天井へとフィーラーが次々と流れていく。
ルーファウス「なんだ、これは？」
ツォン「どうかされましたか？」
ツォンにはフィーラーの姿が見えていない。フィーラーの奔流が途切れる。ルーファウス、ツォンのリアクションの意味を推し量ろうと、ツォンを見つめる。ツォンに通信が入る。
ツォン「（通信機に向かって）そうか、わかった」
ツォンは通信機を切り、内容をルーファウスに伝える。
ツォン「準備が整いました。どうされますか？」
ルーファウス「……捕まえろ」



⬆大量のフィーラーを目の当たりにしたルーファウスは、何も感じていない様子のツォンの反応をいぶかしむ。

ユフィ、ミッドガル外壁に立つ

INTERmission CHAPTER 1 七番街スラム・外縁：未開発区域

七番街スラム外壁〜ガレキ通り

ミッドガルの縁の壁に立つ影。ユフィである。潜入任務のためマントで全身を覆っている。頭にはモーグリ帽子を被っている。丸めた手を望遠鏡のように右目に当て、スラムの街並みを観察している。左目はギュッとつぶっている。壁の上からはスラムの連なる屋根が見えている。望遠鏡視点。故郷の同胞に語りかけるようにユフィ、心の声。
ユフィ「(みんな。これがミッドガルだって)」
サイトが水平方向から上方へ。ミッドガルメインピラーを舐めるように見てプレートの裏側まで。
ユフィ「(おろぉ〜)」
ユフィはプレートの裏をよく観るために、のけぞっている。のけぞり過ぎてバランスが崩れる。
ユフィ「(おわっ!?)」
身体を半回転させてバランスを保とうとするが、ついに壁から落下する。持ち前の身軽さで体勢を整え、廃屋の屋根に着地する(シノビらしいアクションを見せる)。ここでドヤ顔。しかし屋根が抜ける。飛び立つ鳩。痛がりながら家のドアから出てくるユフィ。周囲を見まわす。鼻をひくひく。顔をしかめる。
ユフィ「臭っ！」
真顔に戻って——
ユフィ「(負けるもんか！)」
周囲を警戒しながら歩き始めるユフィ。その姿に被せて気負った声(これは後に同志達にする挨拶の練習です)。
ユフィ「アタシはウータイ暫定政府の精鋭部隊
　マテリアハンターのユフィ。
　邪智暴虐の神羅カンパニーより究極マテリア奪取、
　ウータイの本気を示すため遠方よりやってきた！
　盟友アバランチよ、協力に感謝する！ よろしくね♡」



立ち止まり、周囲を見る。誰もいない。
ユフィ「(盟友アバランチよ……)」
ユフィ、自分の帽子を直す。**モーグリ帽子が同志の目印なので強調。**
ユフィ「(いないじゃん！)
　お迎えどこだ！」
あたりをキョロキョロと見回すユフィ。
ユフィ「モーグリ……モーグリ——おっ？」
少し先の壁、どことなくぶさいくなモーグリが描かれたポスター(組織の合図)を見つけ、駆け寄るユフィ。
ユフィ「これをたどって来いってこと？
　さては、アタシを試そうって魂胆？」
モーグリの絵に指を突き立てるユフィ。
ユフィ「い〜い度胸じゃん！」
目印の先に待つであろう仲間に向かって、挑戦的に笑って見せるユフィ。腕を振り回して、気合を入れる。

ユフィ、七番街スラムに到着

INTERmission CHAPTER 1 七番街スラム・居住区

七番街スラム：街中

伍番魔晄炉事件のニュースがテレビで流れている。住人が群がり、アバランチやウータイについて話している。

★メインストーリーとのリンク
　メインストーリーの伍番街スラムのモニターで流れていた映像と音声を流す。プレイヤーに何となくの時間帯やクラウドたちの状態を理解してもらう。また、今作の敵役であるスカーレットを紹介がてら登場させる。

人混みの後方からその様子を見ているユフィ。真剣な顔である。やがてユフィの顔に広がる笑み。
ユフィ「来た来た来た来た〜！」



憎きミッドガルの大混乱がうれしいユフィ。ユフィの心の声——
ユフィ「(くくくくく……アバランチのしわざ？
　やるねえ、いいねえ！
　アタシも負けないぞ！)」
ウータイ暫定政府がアバランチに資金援助していることはユフィも知っている。ウータイ側の出資の目的はミッドガルを内側から壊すこと。物理的にダメージを与えると同時に、ミッドガル市民を動揺させることが目的。一方アバランチの目的は神羅カンパニーから街の主導権を奪うこと。ある種の民主化を求めているのでユフィとは立場が異なる。と、ニュースを見ているユフィに、背後から男が声をかける。
ジージェ「ユフィ？」
声に振り返ると、モーグリ帽子を手に持っている男がいる。
ジージェ「(意味深な笑い)」
ユフィ、思わず声に出てしまう。
ユフィ「イエス、モーグリ！」
男は本家アバランチのメンバー、ジージェ。見た目は普通のスラムの住人。ジージェ、モーグリの帽子をふりふり。
ジージェ「(よっ)」
ユフィ「あんたはアバ(ランチ？)」
ジージェ、不用心に名を出すユフィを遮って——
ジージェ「俺はジージェ。ついて来な」
ジージェ、人混みを縫ってアジト方面へ行く。早足。
ユフィ「待ってよ！」

ソノンとの出会い

INTERmission CHAPTER 1 七番街スラム・アバランチ本家 アジト

七番街スラム：アバランチ本家アジト

ソノンがアジトに帰宅する。
ソノン「ただいま」
ナヨ「おかえり、ソノン。ユフィがお待ちかねだよ」
ユフィ「おそーい！」
ソノン「ごめんごめん」
ソノン、ニコニコしながらユフィを見る。



ユフィ「な、なに？」
ソノン「父上に似ていない、と思ってね。
はじめまして、ユフィ。
俺はソノン・クサカベ。
ゴドー様から直接拳法の指導を――」
ユフィ「あんな奴の話はいいから。
それよりさ、街に馴染んじゃったって？
大人の街で遊んでるって？
辛いのや苦いの、食べてるんでしょ！」
くんくん匂いを嗅いで
ユフィ「アタシの相棒がオヤジみたいだと最悪だからね。
ところでさ、かめ道楽は行ったの？
ミッドガル堕落作戦なら話はべつ。
ぜんっぜん手伝うから。
ほら、アタシもそろそろオトナだし？」
ソノン「おそろしいスピードで誤解してるな……
堕落作戦は、楽しそうだけど知らないな。
とにかく、よろしく、ユフィ先輩」
軽く挨拶代わりの棒術の拳法的なポーズ。



ユフィ「先輩？　アタシが？」
ソノン「俺の方がずっと年上だけど
特殊部隊に入ったのは君が先だからね」
ユフィ「おろ？　そう？
先輩か……いいね。
アタシ、いつもちびっ子枠だから」
ユフィ、ジワジワきてる。ソノン、見守りながら――
ソノン「究極マテリアを手に入れて
かめ道楽でお祝いだ」
ユフィ、ぶんぶんうなずく。そこに伝書鳩（アバランチ所轄）。ポルコが鳩の足から手紙を取る。読んでからナヨに――
ポルコ「ブツが完成したってさ。
受け渡しは物資保管区の倉庫」
ナヨ、うなずいて――
ナヨ「ユフィ、ソノン。
付き合ってくれる？」
ユフィ「もっちろん！
街を歩いて、敵のこと、知っておかなくちゃ」



ナヨは曖昧な笑顔。街の人々は敵ではないのだ。
ナヨ「危険なところを通るから
準備はしっかりね。
外で待ってる。
支度が終わったら声をかけて」
ユフィ「りょ～か～い！」
ナヨ、退出する（アジトの前へ移動）。

<中略>

七番街スラム：街中

ソノン「ナヨ、どこへ行くんだ？」
ナヨ「IDの受け取り。
あなたたちの身分証明書ね」
ユフィ「ジージェもアイデー（ID）を
受け取るって言ってたけど？」
ナヨ「それは別のIDね。
この街で生きるには幾つものIDが必要なの。
神羅の、神羅による、神羅のための町だから」
ユフィ「神羅横暴！」
ソノン「ユフィ先輩、他人の家では猫かぶれ、だよ」
ユフィ「ギニャー！」（荒ぶる猫の真似）
ソノン&ナヨ「（猫まねに反応するアドリブ）」

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q ナヨたちの本家アバランチは、『BC -FFⅦ-』に登場したアバランチと同一の組織なのでしょうか？

A 『BC -FFⅦ-』に登場する、フヒトやエルフェが率いていたアバランチはすでに壊滅しているので、同一組織ではありません。アバランチには複数のグループが存在し、バレットたち分派のアバランチのほかにも、ミッドガルで活動する穏健派の本家アバランチがあり、ナヨたちはそのグループの一員です。バレット率いる分派の行動監視的な役割も帯びつつ、つかず離れずの立場を保って七番街スラムで活動しています。

アバランチ分派とニアミス

INTERmission CHAPTER 1　七番街スラム・居住区

七番街スラム：街中

セブンスヘブンが見える。丁度、伍番魔晄炉から帰ってきたところのバレットとティファ、迎えるビッグスが見える。二人を見て、ナヨが足を止める。
ユフィ「どうしたの？」
ナヨ「あれ、分派の連中」
ユフィ「分派って？」
ナヨ「方針の違いで揉めて、アバランチを飛び出したの」

カメラ、ティファたちのほうに移る。ティファたちを迎えるビッグス。
ビッグス「おつかれ。派手に決めたな。
これで、伍番魔晄炉も——あれ？
（クラウドがいないことに気がつく）クラウドは？」
バレット、苦々しい表情で、
バレット「はぐれちまった」
ビッグス「おいおい」
ティファ「……クラウド、大丈夫だよね」
バレット「決まってんだろ。
あれくらいのピンチ、なんなく切り抜けるさ。
自慢話、一丁追加ってなもんだ」
ティファ「うん、そうだね」
バレット「それにしても、プレジデントの野郎！
オレたちがウータイの手先だあ？
バカにしやがって!!
なあ？　アバラ(ンチは誰の手先でもねぇ！)」
ティファ「バレット」
バレットを遮り、聞いていた者がいないか辺りに視線を飛ばすティファ。慌てて口元を押さえるバレット。申し訳なさそうな顔。ビッグスが小声で話を続ける。
ビッグス「気になる情報がある」
バレットとティファがビッグスを見る。
ビッグス「ウォール・マーケットのドン・コルネオが
手下を使ってあんたを探してるらしい」
バレット「コルネオか——」
バレット、思案する。
バレット「ふん、こっちはなあ、神羅を相手にしてるんだ。
しょっぱいチンピラなんかほっとけ」
ティファ、納得していないという顔。バレット、そのティファに気づいて——
バレット「ティファ。
オレたちはこのあとも走り続ける。だろ？
そのためにも、今は休んでくれ」
ティファ「うん」
バレット、店に入る。ドアが閉じてから——
ティファ「わたし、やっぱり、調べてみるね」
ビッグスが何も言わないうちに駆け出すティファ。その背中に、もう声が届かないのを承知で——
ビッグス「気をつけろよ」

★メインストーリーとのリンク
ここからティファはコルネオのことを調べるためにウォール・マーケットへ潜入する。

カメラ、ユフィたちに戻って
ナヨ「魔晄炉は、彼らの仕事よ」
ユフィ「うわ、挨拶しとく？」
ソノン「いや、やめておこう。
あの連中、もう神羅にマークされているかもしれない。
近づかない方がいい」
ナヨ「うん、わたしもそう思う」
ユフィは、応援する気持ちで拳を握って小さくセブンスヘブンにエールを贈る。 **※この時、ユフィはティファとバレットを目にしているが、距離があるのでハッキリとは覚えていない。**

列車に揺られて

INTERmission CHAPTER 1　七番街スラム・七番街スラム駅

七番街スラム：駅

列車が走り出してからある程度時間が過ぎている。ユフィとソノンは満員列車でくっついて立っている。車輛すみの空間に立つユフィ。両腕を突っ張って守っているソノン。ユフィ、守られている感がある。
ユフィ「気持ちワルイ……」
ソノン「酔うのか？」
ユフィ「うぷ。
立っていたら……大丈夫のはずなんだけど……」
ソノン「ふ」
ユフィ「笑うな」
ユフィ、睨む。
ソノン「メルフィも乗り物には弱かった。
船、チョコボ……
列車もたぶんダメだな」
ユフィ「メルフィって？」
ソノン「妹だ」
ユフィ「ふーん」
ソノン「ふたりで一緒にゴドー様に師事していたんだ。
俺より才能があった」
ユフィ、察する。
ユフィ「……あった」
ソノン「停戦の年だ。
神羅の自走式兵器が暴走して、それを止めようと——」
ソノンはその情景を思い浮かべている。顔が歪む（憎しみ、悲しみ）。ユフィは黙って見ている。
ソノン「これは、復讐なんだ」
ユフィ「うん」
ID検知エリア通過。ユフィはソノンの突っ張った腕を見つめている。**仲間ではなく、妹として守られていることに気づく。**



ユフィ「でも、アタシは妹じゃない」
ユフィ、ソノンの腕をグイと押す。つかえがなくなり、乗客が押し寄せる。つぶされるユフィ。
ユフィ「むぎゅ」
トンネルを進む列車。

スカーレットと鉢合わせ

INTERmission CHAPTER 2 神羅ビル・B16F 兵器開発部門：点検フロア エレベーターホール

神羅ビル：エントランス

記者団を抜けたユフィとソノン。ユフィはジージェから受け取ったIDをかざす。

ユフィ「こいつの出番！」

ゲートが開き、

ユフィ「──っと」

エレベーターへと走り、ボタンを押す。

ユフィ「はやくはやく」

エレベーターのドアが開き、乗り込むふたり。ユフィ、エレベーターを操作しようとしてまごつく。

ユフィ「えーっと」

そこに乗り込んで来る兵士ふたり。

兵士A「待ってくれ」

ドアをおさえ、続く誰かを迎え入れようとする兵士。カツカツと響くハイヒールの音が近づく。



悠然と乗り込んでくるスカーレット。スカーレットはユフィたちに見向きもしない。扉が閉まり、操作パネルのそばの兵士がユフィたちに威圧的に聞く。

兵士B「(ユフィたちに)行き先は？」

ソノン「地下。兵器開発」

エレベーター(女性)「下へ参ります。ドアが閉まります」

動き出すエレベーター。

スカーレット「ったく、とんだとばっちりね」

チラリとユフィたちを見る。ユフィも思わず見返す。慌てて逸らす。**笑みを浮かべる(侵入者であると気がつく)スカーレット。スカーレットはアバランチかウータイの者だとアタリをつけ、カマをかける。**神羅兵に話しかける形で、アバランチとウータイをコケにする。

スカーレット「ウータイも姑息よね。
アバランチなんかと手を組んで
コソコソ攻撃してくるなんて。
ウータイ人は誇り高いと聞いていたけど
それは昔の話みたいね。
今のウータイさんは
神羅にたかる虫みたいなものよ」

エレベーターが地下に着く。ドアが開く。すると、スカーレットが後ろの二人に話しかける。

スカーレット「ね、あなたたちも、そうは思わない？」

怒りをこらえるユフィ。自分の震える腕に気づく。ソノンがユフィの腕を掴んでいる。掴んでいるその手が震えているのだ。ユフィを制止しているつもりだが、自分の手が怒りで震えている。

ユフィ「思います。そうですね！」

ニッコリと笑うユフィ。

スカーレット「いい笑顔」

エレベーターから降り、エレベーターホールを歩く一同。ユフィたちも、スカーレットの後を追う。が、ユフィたちの前で、ドアが閉まる。

ユフィ「え？」

ドアを叩くユフィ。

ユフィ「ちょっと！」

スピーカーからスカーレットの音声が流れる。

スカーレット「残念、ウータイのネズミさんは、あっち」

違うドア(背後にある方の扉)が開く。

スカーレット「あなたたちには新しい兵器の実験台になってもらうわ」

スカーレットが去っていく。

ソノン「くそっ！」



閉じた扉に攻撃するソノン。冷静さを欠いている。

ソノン「絶好のチャンスだったのに！
あの女は兵器開発部門のスカーレット。
メルフィを殺した兵器を作った張本人！」

ユフィ、ソノンの憤りを見て、若干冷静になる。

ユフィ「落ち着いて、ソノン。
落ち着こう。
アタシたち、何しに来た？」

ソノン、ユフィを見る。荒い息が整いはじめる。気恥ずかしい。

ソノン「先輩、すまない」

ユフィ「いいよ。
ムカつくのはアタシも同じ。
究極マテリアんとこまで、案内させれば良かったよ」

ソノン、開いたドアのほうを見る。

ソノン「どこに案内する気だ……」

ユフィ、エレベーターを確認する。いくら押しても、ボタンが点灯しない。

ユフィ、肩をすくめる。

ユフィ「行ってやろうじゃないの。
マテリア研究フロアだよね。
待ってろ～、マテリアちゃん」(不敵に笑って)

Scenario Staff Q&A

Answered by 鳥山 求

Q ユフィの新規エピソードのおもな舞台が神羅ビルの地下となったのは、どんな狙いによるものでしょうか？

A 神羅ビルの地下には、スカーレット率いる兵器開発部門が「究極マテリア」の開発実験をつづけている施設があります。この施設へ潜入して究極マテリアを奪うというのが今回のユフィたちシノビの任務なので、神羅ビル地下を物語の舞台としました。謎多き地下にスポットを当てることで、神羅に潜む闇を描くのも目的のひとつであり、その象徴となるのが、『DC -FFⅦ-』に登場していたディープグラウンドです。

同郷の絆

INTERmission CHAPTER 2 神羅ビル・B13F 兵器開発部門：技術開発フロア 中央装置整備通路

神羅ビル地下：開発エリア3F・マテリア研究フロア

3階まで上がってきたが、一見進める道がない。
ユフィ「ど、どっち？」
あっちへ行き様子見て、こっち来て様子見て（足場がない、下方面を見る）。
ユフィ「迷っちゃったなあ」
ソノン「先輩、落ち着こう。
そうだ、豆。ダチャオ豆ある？」
ユフィ「あるけど？」
ユフィ、豆を数個出して渡す。**ソノン、一粒口へ放り込む。悠然と噛む。**



ユフィ「噛める!?」
ソノン「あたりまえだよ」
ユフィ、自分も豆を食べる。ガリガリ。
ユフィ「うれしいよ、ソノン」
ソノン「わかる」
ユフィ「アタシたち、同郷の仲間だ」
ソノン「ああ、心強い」
ソノンはユフィが差し出した最後の豆を口に放り込む。ユフィも残りを口に入れる。迷いから生じる不安などを追い払うような気分。ユフィ、リラックスして見上げると（カメラ注視）手裏剣で切ると垂れ下がりそうなロープのギミックを見つける。
ユフィ「あっ、あれ使えるかも！」
ソノン「よし、行こう！」

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q ウータイ名物として本作で新たに登場したダチャオ豆とは、どのようなものなのか教えてください。

A ダチャオ豆はウータイの地元で採れる、栄養豊富で滋養強壮に効果的な豆です。シノビが隠密行動で長期の任務にあたるときに携帯して、栄養補給に役立てています。保存性を高めるためにいぶしたダチャオ豆は皮がとても硬くなるので、ウータイのシノビの訓練のひとつとして、ダチャオ豆を噛みやぶる修行もしているようです。味は、まず苦みが襲いますが、噛みしめていくとほのかな甘みが感じられるようになります。

スカーレットの秘策

INTERmission CHAPTER 2 神羅ビル・B12F 兵器開発部門：研究フロア 大型兵器用実験室

神羅ビル地下：兵器試験場

スカーレットが縛られ拘束されている。
ソノン「言え！　何をした!?」
スカーレット「さっきから怒鳴ってばかり。
それがウータイ流？」
ソノン「くっ」
ユフィ「ソノン、もういいよ。
それよりおばさん、究極マテリアはどこ!?」
スカーレット、目を細める。
ユフィ「知ってるよ？
無理くり、強力なマテリアを作ったんでしょ！」
確かにスカーレットは特別なマテリアを作ろうと精製実験の準備をしてきた。しかし、そこにプレート落下計画が挟み込まれ延期になっていた。プレート落下計画が成功してから、改めて実験を行なう予定。
スカーレット「へえ……なかなかいい情報網を持ってるのね。
それとも内通者がいるのかしら？」

> **★メインストーリーとのリンク**
> 　ここで言及されているマテリア実験とは、神羅ビルでのスカーレットイベントで行なっていたマテリア実験のこと。結果的に失敗してしまうので、究極マテリアを人為的に作るのを諦めるが、のちに、魔晄炉などで特別なマテリア（ヒュージマテリア）が精製されていることを知る。

そこで、ソノンが異様な気配を察知する。壁もしくは床を破壊する音や振動など（ネロとDGソルジャーたちがディープグラウンドから上がってきた）。耳を澄ませているソノン。
ユフィ「何？」
ソノン「ちょっと見てくる」
ユフィ「すぐ戻ってよ」
ソノンが実験室から出る。**スカーレットも、ネロたちがやって来たことを察知する。時間稼ぎの会話を始める。**



スカーレット「確かに、ゴージャスなマテリアを作る準備はしてきたわ。
でも、まだ出来てないの」
ユフィ「ウソ。だまされるもんか」
スカーレット「ホントよ。他の仕事で忙しくなって実験を延期したの」
ユフィ「他の仕事？」
スカーレット「ふふ、ここだけの話。私たち、七番プレートを落とすの。
ウータイとアバランチの犯行に見せかけてね」
ユフィ「何それ。
プレートを落とす？　は？」
ユフィ、ミッドガルの構造にまだ疎いのでうまく想像ができない。瞬間、爆発音が響く。続いて、銃声――戦闘音が聞こえる。
ユフィ「何？」
スカーレット「あら、お友達が戦ってるみたいよ？
加勢にいかなくていいの？」
ユフィ、スカーレットと戦闘音が聞こえる方向を見比べる。
ユフィ「く」
駆けだすユフィ。
スカーレット「急ぎなさい！　キャハハ！」

闇から伸びる漆黒の魔刃

INTERmission CHAPTER 2　神羅ビル・B12F 兵器開発部門：研究フロア 計測ルーム区画

神羅ビル地下：計測エリア

ユフィとソノンが警戒しながら計測エリアへと入ってくる。その様子を、マジックミラー越しの隣室の計測室から計測モニターなどで、観察している神羅の研究員たち。

研究員A「対象の侵入を確認。
　これより、ツヴィエートの戦闘テストを開始する」

指示に、測定担当者(研究員B)がうなずき、装置を操作する。計測モニターに映し出されるネロの姿。モニター画面内に様々な数値が表示される。モニター映像に重ねるなどで、再びユフィたちの視点に移行。ネロが闇の力で、DGソルジャーの首を持ち上げている。周りにはDGソルジャーの死体が転がっている。

ユフィ「どうなってるの？　仲間割れ？」

ネロが反応する。DGソルジャーを持ち上げている闇の力が強まる。

ネロ「仲間？」

DGソルジャー「(うめき声)」

ネロ「ディープグラウンドにそんなものはないよ」

ユフィ「ディープ、何？」

ネロ「ボクと兄さんの遊び場」

ユフィ「そこ、どいてくれない？」

ネロの目前のDGソルジャーが闇に包まれて消える。同じように周囲に転がっていたDGソルジャーたちも闇に沈んで消える。構えるユフィとソノン。

ソノン「ダメらしいね」

ユフィ「一応聞いてみただけ！」

二人も戦闘態勢に入る。

ネロ「さあ、楽しみましょうか」

<中略>

ネロ、愉悦の声をあげる。

ネロ「フフフ！　いい！　いい！
　もっと感じさせてください！　痛みを！　死を！」

ソノン「先輩！　ここで決めよう！」

ユフィ「まっかせなさーーーい！」

ユフィとソノンが渾身の連携攻撃を繰りだす。ネロ、闇に包まれ消滅する。

ユフィ「勝った？」

ソノン「ああ」

ユフィ「やったあ！」(ため息まじり)

さすがに疲れた表情を見せるユフィ。ソノン、ほっとしつつも、脱出口を探して周囲を見回す。計測室(バトルフェーズ2で入った)にある、エレベーターに気づく。**ソノンはすこしおどけて、声をかける。**



ソノン「おつかれのところ、なんですけど、
　急いで脱出しないと」

ユフィ「ちょっと休憩しない？」

ソノン「おぶろうか？」(ニッコリ)

ユフィ「げえ、けっこうです」

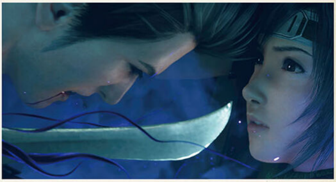
二人はエレベーターへ向かう。二人が去ったあと、微かに闇が渦巻く。エレベーター(とその行き先などがわかるパネル)が見える。

ユフィ「あった」

すると、ソノンが背後から迫る気配に気がつく。その気配の危険さを察した刹那、表情が真剣に変わる。ソノンがユフィの背中を押す。

ユフィ「ちょっと、何(すんの)」

文句を言って振り返ると、ソノンの腕がユフィを守るようにガシッとエレベーターの扉につかれる。それはプレートに上がる列車の中で、人混みから守ってくれたときのような体勢である。ソノンが何かからユフィを守るように立っている。ソノンの足元に闇が迫り、その胸を突き破るようにいくつもの刃物(ネロの羽根)が飛び出す。刃物の切っ先が、ユフィ(の顔)に迫る。



ユフィ「ソノン？」

実は《淀みの力》が暴走したネロが突撃しており、それをソノンが盾となり、ユフィを庇っていた。今も暴走したネロを必死に抑えている。

ソノン「……行って」

ソノン、最期の力で近くにあるエレベーターのボタンを押す。

ユフィ「そんな」

ソノン「頼む……」

ユフィ「でも」

ソノンを貫く刃。

ユフィ「ソノン……」

ソノン「先輩……生きのびて、戦え……」

ユフィ「やだよ……そんなの……」

ユフィの背後のエレベーターの扉が開く。ユフィ、力なく後ずさり、エレベーターに入る。

ユフィ「ソノン！」

扉の支えがなくなり、ソノンの腕がだらんと垂れ下がる。扉が閉まり始める。ソノン、上を見上げ、静かに目を閉じる。ネロの闇の力は襲い続け、ソノンは力をいれて守っている。扉が閉まる。

ユフィ「(言葉にならない叫び)あーーーーーっ！」

取り残されたソノン。ユフィを見送り微笑む。ガクリと膝をつく。ポケットを探るなどしてユフィからもらったダチャオ豆を口に放り込む。しかしもう力が入らず噛めない。

ソノン「固っ……」

遠のく意識。**妹の時とは違い、助けることが出来たとホッとする。**ソノンの顔に笑顔が広がる。

ソノン「メルフィ……」

妹の幻影が見えたらしい。ゆっくりとネロの暗闇に取り込まれ、消える。

Scenario Staff Q&A

Answered by **鳥山 求**

Q ネロとの戦いのあと、ユフィは荒野でチョコボに乗っていることから、クラウドたちと近い時期にミッドガルを出たと思われます。七番プレート落下以降のユフィの動きを教えてください。

A ユフィは七番プレートの落下を目撃したあとに、単独でミッドガルを脱出しています。本家アバランチのアジトがあった七番街スラムにもどる余裕もなく、混乱するミッドガルの警備状態に助けられる形で脱出に成功しました。時間軸的には、クラウドたちがミッドガルを出るのとほぼ同じころになります。

バトルボイス

『FFⅦ リメイク』のバトルでは、とった行動や状況の変化に応じて、各キャラクターがセリフをフルボイスでしゃべる。短い言葉からでも個性を感じ取れるような、作りこまれたセリフの数々を堪能してほしい。

※短いかけ声や息づかいのみのボイスは、基本的に割愛している

キャラクターのアクションなどに応じたボイス



クラウド（CV：櫻井孝宏）

ふだんはクールな口調でひとこと話すだけだが、仲間が戦闘不能状態になったときなどには、内に秘めた優しさが言葉に出てくる。

バトル開始

vs神羅（通常時）	勝てる相手だ
	相手にならない
	遠慮はしない
	……仕事だ
	足止めのつもりか？
vs神羅（緊迫した状況）	面倒だな……
	倒せない相手じゃない
	油断はできない
vsモンスター（通常時）	邪魔だ
	うっとうしい……
	こい
	軽いな
	片づける
vsモンスター（緊迫した状況）	やられはしない
	集中していく

基本的なアクション

たたかう（地上）	斬る
	どけっ！
	……狙う！
	……当たる！
	くらえ！
	これで……！
	やれる
	どうだ
	沈め！
	仕上げだ
たたかう（空中）	届く！
	そこだ！
	落ちろ
	散れ
強撃	いくぞ
	刻む
	まだだ
	この！
	（つぶやくように）逝け
	（叫ぶように）逝け！
	失せろ



ブレイブモードに切りかえ	やってやる
	覚悟はいいか
	狙うぞ
	スキを突く
	集中していく
アサルトモードに切りかえ	斬りくずす
	揺さぶっていく
	かきまわしてやる
ガードの構え（アサルトモード時）	こい
	受けてやる
	かかってこい
	防ぐ
ガードの構え（ブレイブモード時）	受けて立つ
	見極める
	いつでもこい
弱めの攻撃をガード	軽い
	この程度か
強めの攻撃をガード	コイツ……！
	持ちこたえたか？
ガード後のカウンター	ふん
	アマい
	ムダだ
回避（ブレイブモード時）	切りかえよう
	……まぁいい
	仕切り直す

攻撃の結果に応じた反応

敵をヒートさせた	油断したな
	たたみかける！
	ひるんだ！
	いまだ！
	このスキに……！
敵をバーストさせた	ここで仕掛ける！
	追い討ちだ
	攻めるぞ
	一気にたたきこむ！
	しとめる……！
敵を倒した	じゃあな
	消えろ
	終わりだ
	ここまでだ
	……ふん
攻撃を弾き返された	チッ……！
	なっ！
	む……

攻撃を受けたときの反応

小さくひるんだ	ふん
	それで？
	かすり傷だ
大きくひるんだ	チッ
	問題ない
ダウンした	しまった！
	なに……！
ダウンから立ち上がった	うかつだった……
	……つぎはない
スタン状態になった	しまった……
	クソ……！
スタン中	身体が……
	動け……！
スタン状態が解除された	……よし
	いけるか？
睡眠状態になった	寝るわけには……
	こんなところで……
	あらがえない……
睡眠状態が解除された	ふぅ……
	やっかいだな……
瀕死になった	まずいな……
	このままでは……
	倒れるわけには……！
	動けるうちに……！
戦闘不能状態になった	油断したか……
	限界、か……
	なん……だと……
	バカな……！
	倒れる、わけには……！

HP回復

自分を回復（ケアル、リジェネ、ポーション、ハイポーション、チャクラ／※1）	まだだ
	よしっ
	余裕だな
	いける
	ふ……
自分を回復（ケアルラ、ケアルガ、メガポーション、エリクサー／※1）	見ていろ
	ここからだ
	仕切り直しだ
	まだやれる
	十分だ
仲間を回復（※1）、いのり	いけるか？
	無理はするな
仲間の戦闘不能状態を解除	まだいけるな？
	遅くなった
	ムチャはするな
自分の戦闘不能状態が解除	……挽回する
	……ここからだ

※1……自分と仲間の両方を回復するときは、実行時のターゲットが自分なら「自分を回復」、仲間なら「仲間を回復」のボイスになる

武器アビリティ

ブレイバー	消え失せろ！
	これだ！
	決める
	たたき斬る！
	悪いな
バーストスラッシュ	つらぬく
	突きくずす
ラピッドチェイン	切りくずす！
	いくぞ！
	刻む！
ディスオーダー（アサルトモード時）	やってやる
	覚悟はいいか
	狙うぞ
ディスオーダー（ブレイブモード時）	切りくずす
	揺さぶっていく
	かきまわしてやる
インフィニットエンド（※2）	決めてやる
	耐えられるか
	覚悟はいいな
破暁撃	果てまで食らいつけ
	これが餞別だ
	灼き斬れろ
反撃の構え（※3）	こい
	受けてやる
	見極める

※2……武器を振り下ろすときのボイスは「ブレイバー」と同じ
※3……ガード後のカウンターを行なうときのボイスは「基本的なアクション」を参照

リミットブレイク、リミット技

リミットブレイクした	限界を超える
	力を見せてやる
	解放する
	終わらせる
	遊びは終わりだ
凶斬り	不運をうらめ
	殲滅する
	3秒後を悔いろ
クライムハザード	斬撃に踊れ！
	すべてを賭ける
	悪く思うな
ヴィジョン	本気でいく
	限界はない
	最期まで楽しめ
	俺を超える

魔法、アビリティ（HP回復以外）

ファイア、ファイラ、ファイガ	燃え上がれ！
	焼き尽くす！
	爆ぜろ！
	渦巻け！
	あぶり出す！
ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	いてつけ！
	砕けろ！
	ふるえろ！
	こごえろ！
	ふぶけ！
サンダー、サンダラ、サンダガ	引き裂く！
	つんざけ！
	打たれろ！
	しびれろ！
	とどろけ！
エアロ、エアロラ、エアロガ	荒れ狂え！
	吹き荒れろ！
	舞い散れ！
	切り裂け！
	うなれ！
バイオ、バイオラ、バイオガ	効くぞ
	じょじょに削る
	ツラいぞ
ケアル、ケアルラ、リジェネ、ケアルガ、レイズ、アレイズ（※4）	いけ！
	放て！
『聖なる魔法陣』の効果により魔法を追加で放った	ついでだ
	オマケだ
ポイゾナ、エスナ（自分に使用／※5）	ちっ……
	うっとうしい
	打ち消す
レジスト	スキは与えない
	こいつで防ぐ
スリプル	眠れ
	夢でも見ていろ
サイレス	魔法を封じる
	黙らせる
バーサク、みやぶる、くさい息	調子に乗るな
	先手だ
	確実にいく
	備えだ
スロウ、ストップ	動きを止める
	足止めだ
	好きにはさせない
ヘイスト	たたみかける
	手っ取り早くいく
デバリア、デスペル	障害を取りのぞく
	解除が先だ
	先に処理する
バリア、マバリア、ウォール	耐えるぞ
	しのげる
ATBブースト、アイスオーラ、霊気吸収	先に手を打つ
	備えだ
	念のためだ

※4……ゴースト、ファントム、ヘルハウンド、グロウガイストに対して使用したとき（これらの敵には回復魔法でダメージを与えられる）
※5……仲間に使用したときのボイスは「HP回復」の「仲間を回復」と同じ

アイテム（HP回復以外）

自分に使用	これだ
	いくぞ
	いまだ
仲間に使用	これか？
	焦るな
	使うぞ
敵に使用	くれてやる
	食らえ
	受け取れ

召喚

召喚を実行	出番だ
	頼むぞ
	暴れろ
	遊んでやれ
	仕事だ
召喚獣の去りぎわ	助かった
	報酬はあとだ
	よくやった
	また頼む
	ゆっくり休め

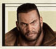


操作キャラクター切りかえ

自分→仲間（通常時）	落ち着いていけ
	頼んだぞ
	そっちはまかせる
	連携しよう
	気負いすぎるな
自分→仲間（自分が瀕死か不利な状態変化発生中）	……悪いが頼む
	フォローを頼む
	態勢を立て直す
	……作戦を変える
	引き時か……
自分→仲間（敵がバースト中）	つないでいくぞ
	たたきこめ
	決めてやれ
	いまがチャンスだ
	つづけていくぞ
仲間→自分（通常時）	俺が出る
	やってやる
	下がっていろ
	引き受けた
	ここからだ
仲間→自分（自分が瀕死か不利な状態変化発生中）	いけるか……？
	キツイな……
	回復が必要か……
	こんなときに……
	しのげるか……？
仲間→自分（敵がバースト中）	まかせろ
	見せてやる
	終わらせる
	押し切る
	俺が決める……！
戦闘不能状態になったバレット→自分（物語前半）	手が掛かる……
	前に出すぎだ
	そこで見てろ
	気が向いたら助けてやる
	とっとと終わらせる
戦闘不能状態になったバレット→自分（物語後半）	カタキは取ってやる
	間に合わなかったか……
	待ってるヤツがいるんだろ?
	ひとりで突っこみすぎだ
	あとはまかせろ
戦闘不能状態になったティファ→自分	かならず助ける
	すまない、ティファ……
	待ってろ、すぐ行く
	俺が終わらせる
	ティファ!?
戦闘不能状態になったエアリス→自分	すぐ助ける
	そこにいてくれ
	俺がついていながら……
	守れなかった……
	ボディガード失格だ……

バトル終了

勝利（通常時）	当然の結果だ
	どうってことない
	進むぞ
	悪くない
	終わったな
勝利（辛勝時）	長引かせたな
	もっとやれるはずだ
	過信したか……
	……負けてはいない
	どこでまちがえた……？
	ひどい状態だ……
	アマく見すぎた……
	何をやってるんだ、俺は……
ゲームオーバー	役立たずのなんでも屋か……
	俺には……何も守れない……
	しょせんこの程度ってことか……
	ここで終わりなのか……
	これが俺の限界か……



バレット（CV：小林正寛）

クラウドとは対照的に、アツく荒々しい言葉を感情のまま叫ぶ場面が多い。勝利時におなじみのファンファーレを口ずさむことも。

バトル開始

vs神羅（通常時）	気に食わねぇ！
	返り討ちにしてやらあ！
	ぶっツブしてやる！
	ブチのめす！
	しゃらくせぇ！
vs神羅（緊迫した状況）	意地でも負けっかよ！
	なんであろうがぶっツブす！
vsモンスター（通常時）	余裕だな、こりゃ！
	ひとひねりだ！
	蹴散らしてやる！
	後悔すんなよ！
	相手してやらぁ！
vsモンスター（緊迫した状況）	暴れがいがあるってもんだ！

基本的なアクション

たたかう（片手銃）	おらぁ！
	こっちだぁ！
	そっちかぁ！
	狙うぜ！
	どけどけぇ！
	おらおらおら！
	そこだあ！
	どうだ！
	まだまだぁ！
	おっしゃぁ！
	どんなもんよぉ！
たたかう（近接攻撃武器）	おらっ！
	食らえ！
	どりゃっ！
	食らいなぁ！
	いくぜぇ！
	くれてやる！
	お見舞いするぜぇ！
	まだまだぁ！
ぶっぱなす	ぶっぱなす！
	ブチこむぜ！
	このやろ！
	食らいな！
	どうよ！
とっしん	うぉりゃぁああ！
	このやろ！
	いくぜええ！
	ブチのめす！
	吹っ飛びやがれぇ！
	おらぁいくぜぇえ！
	どりゃっ！
	どうだ！
	おっしゃぁ！
	ブチかまぁす！
エネルギーリロード	見てろよ！
	待ってろ！
	まぁだか!?
	急げ～！
ガードの構え	おら、こいよ！
	どうした！　ぉん？
	やってみなぁ！
	こいやぁ！
弱めの攻撃をガード	そんなもんかよ！
	ムダムダぁ！
強めの攻撃をガード	おっ……とぉ
	やぁるじゃねぇか！

攻撃の結果に応じた反応

敵をヒートさせた	そのままへばってな！
	ざまぁねぇな！
	効いてんな！
	チャーンス！
	このままつづけんぞ！
敵をバーストさせた	おネンネかぁ!?
	本番はこっからだぜ！
	ダメ押しだ！
	追いつめたぜ！
	たたきのめしてやらぁ！
敵を倒した	あばよ！
	くたばれ！
	オーラオラァッ！
	ざまぁみやがれ！
	まぁこんなもんよぉ！
攻撃を弾き返された	このっ！
	なにっ!?
	おっとぉ！

攻撃を受けたときの反応

小さくひるんだ	このっ！
	イテテテッ！
	にゃろ！
大きくひるんだ	てめっ！
	痛えだろ！
ダウンした	なんだとっ!?
	マジかよ……っ！
ダウンから立ち上がった	あーあ……
	気ぃつけねぇと
	借りは返す！
スタン状態になった	なんだぁ!?
	ちくしょ……！
スタン中	くっそぉ……！
	動かねぇ……！
	ぐぎぎぎ……
スタン状態が解除された	焦ったぜぇ
	治ったか!?
睡眠状態になった	くっそ……ねみぃ
	起きて、らんねぇ……
	やっべぇ眠気が……
睡眠状態が解除された	ん、なんだぁ？
	あー……っとぉ？
瀕死になった	たいしたこたぁねぇ……！
	くたばるわけにはいかねぇ！
	まだ倒れねぇ……！
	クソッ、キツいな……！
戦闘不能状態になった	こんちくしょう……
	ざけんな……
	弾切れかよ……
	倒れてるヒマは……！
	くそっ、まじかよ……



HP回復

自分を回復（ケアル、リジェネ、ポーション、ハイポーション、チャクラ／※1）	まだまだぁ！
	へっ、よゆー
	なんてこたねぇ！
	念のためな！
	気休めだけどな！
自分を回復（ケアルラ、ケアルガ、メガポーション、エリクサー／※1）	こっから本気だ！
	あきらめは悪いぜ！
	燃えてきたぁぁ！
	みなぎるぜ！
	よっしゃ！　いくぜ
仲間を回復（※1）、いのり	気合い入れてけ！
	頼んだぞ！
仲間の戦闘不能状態を解除	おい、いけるか!?
	へばるには早ぇぞ！
	こっから反撃だ！
自分の戦闘不能状態が解除	チッ、見てろよ……！
	こっから本気だ！

※1……自分と仲間の両方を回復するときは、実行時のターゲットが自分なら「自分を回復」、仲間なら「仲間を回復」のボイスになる

武器アビリティ

ド根性	うぉりゃぁああ！
	根性ぉ！
	どっからでもこい！
	みくびんなぁー！
	オレが相手だ！
フュエルバースト	やってやらぁ！
	ハデにいくぜぇ！
	とっておきだ！
アバランチ魂	気合い入れてけ！
	頼んだぞ！
アンガーマックス	残さず食らえよ！
	ハデに散らすぜぇ！
	全弾命中させたらあ！
	集中砲火だ、覚悟しな！
エナジーアッパー	食らえ！
	ブチのめす！
	おらっ！
	どりゃっ！
	消し飛べ！
グランドブロウ	ありったけをブチかます！
	星の果てまで吹っ飛びやがれ！
	オレの本気にビビんなよ！
ゼロレンジシュート	食らいな！
	お見舞いするぜ！
	くれてやる！

リミットブレイク、リミット技

リミットブレイクした	限界なんざぶっ壊す！
	星に還って悔いやがれ！
	お楽しみの時間だぜ！
	みなぎってきたあああ！
	キタキタキタキタぁああ！
グレネードボム	星の怒りを思い知れ！
	これぞオレの超火力！
	チリカスひとつも残さねぇ！
カタストロフィ	ハデにぶっ放ぁああああす！
	遠慮はいらねぇ、たらふく食らえ！
	気づいたときには星屑だぁ！
ヴィジョン	オレの本気にビビんなよ！
	こっからオレの独壇場！
	いいぜ、燃えてきたあ！
	ちょっとばかし無理するぜ

魔法、アビリティ(HP回復以外)

ファイア、ファイラ、ファイガ	点火ぁ！
	燃やしてやんぜぇい！
	丸焼きだっ！
	アッチッチってな！
	消し炭だぁ！
ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	こおっちまえ！
	カチコチだぁ！
	キンキンに冷えてるぜ！
	冷やされてぇか!?
	ふるえ上がれ！
サンダー、サンダラ、サンダガ	感電注意ぃ！
	ビリビリだぁ！
	ドカーンと落ちろ！
	脳天杭打ち！
	目ん玉飛び出ろ！
エアロ、エアロラ、エアロガ	吹っ飛びやがれ！
	風穴あけるぞぉ！
	舞い上がれっ！
	荒らしてやらぁ！
	ぶっ飛んでけ！
バイオ、バイオラ、バイオガ	ツラいぜ、これは！
	お気の毒さまぁ！
	のたうちまわれ！
ケアル、ケアルラ、リジェネ、ケアルガ、レイズ、アレイズ(※2)	それっ！
	おらよっ！
	これだぁっ！
『聖なる魔法陣』の効果により魔法を追加で放った	もいっちょ！
	ダメ押しだ！
ポイゾナ、エスナ(自分に使用／※3)	どうってことねえ！
	これでもとどおりよ！
	ダリぃのは嫌いだぜ！
レジスト	小細工は通じねぇ！
	ひるんでるヒマはねぇ！
スリプル	おネンネの時間だ！
	眠ってもらうぜ！
サイレス	これ以上やらせっか！
	好き勝手にはさせねぇ！
バーサク、くさい息	ラクさせてもらうぜ！
	こういうのはどうよ！
	使えるものは使う！
	手ぇ打っとくか！
スロウ、ストップ	大人しくしてもらうぜ！
	そこで指くわえてな！
	ちょこまかとぉ邪魔くせぇ！
ヘイスト	どんどんいくぜぃ！
	あげてくぞ！
デバリア、デスペル	邪魔モンはとっぱらう！
	先に解除だ！
	手間かけさせやがって！
バリア、マバリア、ウォール	やり過ごすぞ！
	まともに食らうかよ！
みやぶる	ラクさせてもらうぜ！
	手ぇ打っとくか！
	好き勝手にはさせねぇ！
	へっへーっとぉ！
ATBブースト、アイスオーラ、霊気吸収	向かうところ敵ナシ！
	たまにゃこういうのもな！
	アタマ使ってなんぼよ！

※2……ゴースト、ファントム、ヘルハウンド、グロウガイストに対して使用したとき(これらの敵には回復魔法でダメージを与えられる)
※3……仲間に使用したときのボイスは「HP回復」の「仲間を回復」と同じ

アイテム(HP回復以外)

自分に使用	そらよ！
	へっへーっとぉ！
	これこれ！
仲間に使用	ほらよ！
	コイツだろ!?
	とっとけ！
敵に使用	持ってけ！
	食らっとけ！
	これでどうだっ！

召喚

召喚を実行	これが星の力だ！
	頼りにしてんぞ
	一緒に暴れようぜ
	さーて、お楽しみだ
	ドハデにいってくれ！
召喚獣の去りぎわ	サンキューな
	助かったぜ
	また頼むわ
	ごーくろーさん！
	あとはオレにまかせな！

操作キャラクター切りかえ

自分→仲間(通常時)	いけんだろ？
	気合い入れてけ！
	期待してるぜ！
	逃がさねぇぞ！
	そっちはどうだ！
自分→仲間(自分が瀕死か不利な状態変化発生中)	まかせていいか!?
	くやしいが仕方ねぇ！
	頼らせてもらうぜ！
	あぁ、ふがいねぇ……！
	1回下がるか……！
自分→仲間(敵がバースト中)	思いっきりやっちまえ！
	ガツンと頼むぜ！
	おう、やっちまうぞ！
	集中してけよ！
	まだつづくぜ！
仲間→自分(通常時)	待ってましたぁ！
	おう、引っこんどけ！
	オレの見せ場だ！
	頼られちゃぁな！
	おう、まかせとけ！
仲間→自分(自分が瀕死か不利な状態変化発生中)	まだいけっか？
	ちとキツいか……？
	いまかよ……っ！
	ふんばりどころだ！
	しゃーねーやったる！
仲間→自分(敵がバースト中)	終わらせてやらぁ！
	逃がさねぇぜ！
	さらにいくぜぇ！
	やってやらぁ！
	覚悟はいいかぁ!?

戦闘不能状態になったクラウド→自分(物語前半)	なにやってんだお前！
	威勢の良さはどうしたよ？
	おい、報酬に見合ってねぇぞ!?
	オレは、助けねーからな!?
	助っ人どころか足手まといだろ！
戦闘不能状態になったクラウド→自分(物語後半)	お前がいないでどーすんだ！
	だぁあ面倒くせぇ、しっかりしろ！
	休むなんて許さねえぞ！
	倒れるには早いだろ!?
	こんなときまで黙ってんな！
戦闘不能状態になったティファ→自分	よくもウチの看板娘をぉ！
	すぐ助けっから、待ってろよ！
	ちっくしょう、許さねぇ！
	あとのことはオレにまかせろ！
	ティファに何してくれやがった！
戦闘不能状態になったエアリス→自分	悪ぃ、目を離しちまった……！
	マリンの恩人によくも……！
	まだぁ、間に合うか!?
	すまねえ、すぐ助ける！
	恩人ひとり守れねえで……！

バトル終了

勝利(通常時)	ざっと、こんなもんだ！
	おとといきやがれっ！
	勝ったぜぇ！
	いっちょあーがりーってな！
	どんなもんよぉ！
	ちゃちゃちゃちゃちゃーちゃーちゃーちゃっちゃちゃーだ！
勝利(辛勝時)	リーダー失格だぜぇ……
	仲間も守れねぇでなぁにが……
	やりきれねぇ……
	くそっ、うまくねえ！
	結果オーライだッ
	つぎは、もっとうまくやらあ
	チッ、スッキリしねぇな……
	シケてんなぁ……
ゲームオーバー	途中、下車かよぉ……
	ここで終わるはずじゃねぇ、だろ……
	アバランチの火は……ッ！
	早すぎんだろ……オレには、まだ……
	オレが星になって、どーすんだ……





ティファ（CV：伊藤 歩）

強気な発言が目立つものの、じつは意識して気丈に振る舞っていることが、ピンチのときのセリフからうかがえる。

バトル開始

vs神羅（通常時）	はじめよう！
	くるならきなさい！
	邪魔はさせない！
	たたきのめしてあげる！
	そこをどいて！
vs神羅（緊迫した状況）	好きにはさせない！
	あきらめないから！
	ここでやらなきゃ！
vsモンスター（通常時）	負けないから！
	真剣勝負だよ！
	相手になってあげる！
	かかってきなさい！
	力ずくでいくよ！
vsモンスター（緊迫した状況）	こんなときこそ、集中！
	ここが踏ん張りどころ！
	……やられる前に倒す！

基本的なアクション

たたかう	そこ！
	当てる！
	いくよ！
	この！
	それっ！
	蹴散らす！
	まだまだ！
たたかう（『秘技解放』の1段階目の効果中にくり出す攻撃）	当てる！
	逃がさない！
	そこだ！
たたかう（『秘技解放』の2段階目の効果中にくり出す攻撃）	これで！
	倒す！
	せーの！
	打ち抜く！
	沈んで！
	締めるっ！
	決めっ！
強打	当てる！
	逃がさない！
爆裂拳	打ち抜く！
掌打ラッシュ	沈んで！
	蹴散らす！
ガードの構え	さあこい！
	掛かってきなさい！
弱めの攻撃をガード	よっと！
	アマい！
	余裕！
強めの攻撃をガード	っ……なんとか！
	まだまだっ！

攻撃の結果に応じた反応

敵をヒートさせた	スキあり！
	くずれた！
	チャンスだよ！
	逃さない！
敵をバーストさせた	攻めてこう！
	たたみかける！
	ここで決めよう！
敵を倒した	終わり！
	じゃあね
	しとめた！
	決まった！
	勝負あり！
攻撃を弾き返された	あれっ!?
	まずっ！
	え……っ!?
	もう……っ！

攻撃を受けたときの反応

小さくひるんだ	まだ！
	もうっ！
大きくひるんだ	平気っ……！
	これくらい……！
ダウンした	しまった！
	うそっ!?
ダウンから立ち上がった	……ミスった
	……もうっ！
	修行が足りない……！
スタン状態になった	そんな！
	なに……っ!?
スタン状態が解除された	よかった
	動く！
睡眠状態になった	うう、睡魔……
	ねむ、い……
	ダメ、ここで……
睡眠状態が解除された	もうっ！
	……い、いまのなし！
瀕死になった	こんなところで……！
	負けたく……ないのに！
	まだ終われない……！
	あきらめないから……！
戦闘不能状態になった	ごめんなさい……
	敵わないの……？
	立って、られない……
	こんなはずじゃ……

HP回復

自分を回復（ケアル、リジェネ、ポーション、ハイポーション、チャクラ／※1）	手堅くいこう
	ここは慎重に
自分を回復（ケアルラ、ケアルガ、メガポーション、エリクサー／※1）	勝負はこれから！
	あきらめない！
仲間を回復（※1）、いのり	頑張って！
	ここからだよ！
	フォローはまかせて！
	慎重にいこう！
仲間の戦闘不能状態を解除	待たせてごめん
	これでいける？
	立てるよね？
	しっかり立て直そう！
自分の戦闘不能状態が解除	まだやれる！
	挽回するから！

※1……自分と仲間の両方を回復するときは、実行時のターゲットが自分なら「自分を回復」、仲間なら「仲間を回復」のボイスになる



武器アビリティ

秘技解放（1段階目）	決めてく！
	ここから！
	集中！
秘技解放（2段階目）	（※2）
かかと落とし	そこだっ！
	逃げてもムダ！
	沈めっ！
	遅いっ！
ライズビート	見てなさい！
	ここからつなげる！
	いくよっ！
	突っこむ！
バックフリップ	覚悟して！
	いっけぇ！
	打ち抜く！
オーバードライブ	（※3）
闘気スフィア	とらえる！
	逃がさないから！
正拳突き	見切った！
	突き破る！
	打ちくずす！

※2……「リミットブレイク、リミット技」の「リミットブレイクした」と同じ

※3……攻撃開始時のボイスは「基本的なアクション」の「たたかう（『秘技解放』の1段階目の効果中にくり出す攻撃）」と同じで、最後の一撃のボイスは「基本的なアクション」の「たたかう（『秘技解放』の2段階目の効果中にくり出す攻撃）」と同じ

リミットブレイク、リミット技

リミットブレイクした	限界の先へ！
	キツいのいくよ！
	タダじゃすまないから
	私の本気、見せてあげる！
	耐えられると思わないで！
サマーソルト	これで決める！
	全力でいく！
ドルフィンブロウ	たたきのめしてあげる（※4）
ヴィジョン	ここからが本番！
	まだ超えられる！
	いま、超えてみせる！

※4……これ以外のボイスは「リミットブレイクした」と同じ

魔法、アビリティ（HP回復以外）

ファイア、ファイラ、ファイガ	熱いのいくよ！
	焼き払う！
	焦げついて！
ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	砕け散って！
	ふるえなさい！
	はじけろ！
サンダー、サンダラ、サンダガ	つらぬいて！
	とどろけ！
	シビれるよ！
エアロ、エアロラ、エアロガ	巻き上げて！
	飛び散れ！
	揉まれなさい！
バイオ、バイオラ、バイオガ	耐えられる？
ケアル、ケアルラ、リジェネ、ケアルガ、レイズ、アレイズ、くさい息（※5）	当たれ！
	覚悟して！
	そこだ！
『聖なる魔法陣』の効果により魔法を追加で放った	いっけぇ！
	もっと！

※5……『くさい息』以外は、ゴースト、ファントム、ヘルハウンド、グロウガイストに対して使用したとき（これらの敵には回復魔法でダメージを与えられる）

ポイゾナ、エスナ（自分に使用／※6）	立て直すよ！
レジスト、ヘイスト、バリア、マバリア、ウォール、ATBブースト、アイスオーラ、霊気吸収	備えておこう！
	もっと頑張ろう！
	これで安心！
スリプル、サイレス、バーサク、デバリア、デスペル、スロウ、ストップ	これなら、どう？
	仕掛けるよ！
	これも作戦！
	邪魔しておくね！
みやぶる	備えておこう！
	仕掛けるよ！
	これも作戦！
	慎重にいこう！

※6……仲間に使用したときのボイスは、「HP回復」の「仲間を回復」と同じ

アイテム（HP回復以外）

アイテムを使用（対象は問わず）	これ！
	いくよ！
	それっ！
	よしっ！

召喚

召喚を実行	力を貸して！
	準備はいい？
	助っ人、おねがい！
	思う存分、やっちゃって！
召喚獣の去りぎわ	おつかれさま
	ゆっくり休んで
	あとはまかせて！
	じゃあ、またね！

操作キャラクター切りかえ

自分→仲間（通常時）	よろしくね！
	出番だよ！
	頼りにしてる！
	気をつけてね！
自分→仲間（自分が瀕死か不利な状態変化発生中）	まかせていいかな？
	流れを変えなきゃ……！
	頼んでいい？
	いったん下がるね……
自分→仲間（敵がバースト中）	つないでいこう！
	力を合わせて！
	このままいくよ！
	キツいのよろしく！
仲間→自分（通常時）	さあ、いくよ！
	よーし、やっちゃおう！
	頑張るね！
	わたしにまかせて！
仲間→自分（自分が瀕死か不利な状態変化発生中）	頑張りどころ……！
	……負けないから！
	切り抜けてみせる……！
	ふりしぼるよ……！
仲間→自分（敵がバースト中）	ここが勝負どこ！
	終わらせよう！
	チャンスは逃がさない！
	決めきるよ！
戦闘不能状態になったクラウド→自分	すぐに助けるから……！
	どうにかしないと……！
戦闘不能状態になったバレット→自分	私が頑張るしか……！
	ムチャするんだから……！
戦闘不能状態になったエアリス→自分	私がしっかりしないと……！
	待ってて、すぐ助ける！

バトル終了

勝利（通常時）	こんなところかな！
	つぎもこの調子！
	シャワー、浴びたいな
	いい汗かいたー！
	勝てたね！
勝利（辛勝時）	勝ちはしたけど……
	もっと体、動くはず！
	反省……
	もっとうまくやれるはず
	ギリギリすぎだよ……
	後味、悪いな……
	もっと強くならなきゃ！
	……つぎは頑張るから！
ゲームオーバー	あきらめないって、決めたのに……
	こんなところで、終わりなの……？
	私にはやっぱり、無理なのかな……



エアリス（CV：坂本真綾）

ふだんと同様に、独特な言いまわしで明るく話す。とはいえ、バトル開始時の言葉のとおり、できれば戦いは避けたいようだ。

バトル開始

vs神羅（通常時）、vsモンスター（通常時）	うーん、困ったな……
	どうしても、やる？
	ごめん、急いでるの
	知らないよ？
	やるしかないか
vs神羅（緊迫した状況）	邪魔、しないで！
	しつこいなぁ……
	もうっ、手加減なし？
	お願い、どいて！
	いい加減、怒るよ？
vsモンスター（緊迫した状況）	逃げるのも、アリ？
	もう、どうして……！
	イジワルしないで！

基本的なアクション

たたかう	とりゃっ
	届けっ！
	それえ！
	ほいっ！
	えいっ！
	飛んでけ！
	せーのっ！
	そーぉれ！
	当たれ〜っ！
	いっけー！



テンペスト	よーし……
	見てて……
	いくよ〜？
	よっと！
	はい！
	えい！
	よい、しょっと！
	えぇい！
	ど〜ぉ？
ガードの構え	こないでっ
	うー……！
	あっち、行って！
弱めの攻撃をガード	よかった……
	なんのっ！
強めの攻撃をガード	ぎ、ぎりぎり……？
	だいっ、じょうぶ！
	キツぅ〜……

攻撃の結果に応じた反応

敵をヒートさせた	よろけてる？
	フラフラ、だね
	大丈夫？
	なんか、ごめん
敵をバーストさせた	ごめん、いくよ！
	もうすぐ、終わり？
	苦しませない！
	せめて一気に！
敵を倒した	またね
	おしまい
	おやすみ
攻撃を弾き返された	わっ、と！
	なんで!?
	んんん？

攻撃を受けたときの反応

小さくひるんだ	あれっ？
	もう！
	っとぉ
	いったた〜
大きくひるんだ	いててっ……
	むむっ！
	きゃ……！
ダウンした	わ、わわ！
	なにっ？
	やだ!?
	きゃあっ！
ダウンから立ち上がった	いててて……
	さいあく〜……
スタン状態になった	あれっ!?
	わわっ!?
	きゃあ！
スタン中	あれれれ……？
	苦しい〜……
	ううう、助けて〜
スタン状態が解除された	……治った！
	びっくりしたー
睡眠状態になった	まぶた、くっつく……
	ちょっと、ごめ……ん
	うとうとする〜……
睡眠状態が解除された	よく寝た〜……
	よい、しょっと
	おはようございます……
瀕死になった	フラフラ……？
	ダメ、かも
	力、出ないな……
戦闘不能状態になった	やっぱり、ダメ……？
	頑張った……のに
	ちょっと休んでる……ね

次ページへつづく

HP回復

自分を回復(ケアル、リジェネ、ポーション、ハイポーション、チャクラ／※1)	まずは回復！
	これで、へーき
	まだ余裕！
自分を回復(ケアルラ、ケアルガ、メガポーション、エリクサー／※1)	心配ないよ！
	元気出てきた？
	頑張ろう！
仲間を回復(※1)、いのり	私にまかせて
	さっ、頑張ろ！
仲間の戦闘不能状態を解除	おまたせ！
	これで、大丈夫
	さあ、起きてー！
自分の戦闘不能状態が解除	つぎは、頑張る！
	目、覚めた！
	さっきの、なし！

※1……自分と仲間の両方を回復するときは、実行時のターゲットが自分なら「自分を回復」、仲間なら「仲間を回復」のボイスになる

武器アビリティ

アスピル	もらうね
	力、分けて？
	ごめんね
	ちょうだい？
	いただきます！
聖なる魔法陣	魔法で決めてこ！
	うまく使って！
	ここからいくよ！
イノセンスフォース	近づくと、あぶないよ？
	離れてて、ね？
	もう、怒ったから！
マジカルサーバント	どんどん飛んでけ～！
	もう止まらないから！
	こんなの、どうかな？
ジャッジメントレイ	いくよ！
	せめて一気に！
	私にまかせて！
光の盾	これで……跳ね返そ！
	立ち入り……禁止っ！
応援の魔法陣	応援、するから！
	頑張って、いこー！
	いいとこ、見せて！

リミットブレイク、リミット技

リミットブレイクした	力、解き放つよ
	みんなのために！
	星の力を……
癒しの風	ささやき、そっと包みこんで
	運んで、私の想い
	吹き抜ける風に乗せて
星の守護	星よ、みんなを守って
	誰も、傷つけないから
	これで乗り越えよう！
ヴィジョン	ここからは特別
	力、出し切ろう！
	いこう、もっと先まで



魔法、アビリティ(HP回復以外)

ファイア、ファイラ、ファイガ	燃えるよ？
	あちちちち～！
	焦げちゃえ！
	燃え上がって！
ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	ふぶいて！
	冷たいよ？
	砕けちゃう？
	カチーンと！
サンダー、サンダラ、サンダガ	落ちて！
	シビれる？
	まぶしい？
	ビリビリ！
エアロ、エアロラ、エアロガ	飛んでけー！
	舞い上がれ！
	暴風注意！
	びゅ～っとね！
バイオ、バイオラ、バイオガ	苦いかも
	じわじわ効くよ？
ケアル、ケアルラ、リジェネ、ケアルガ、レイズ、アレイズ、くさい息(※2)	いくよ？
	これっ！
	えーい！
	当たって！
『聖なる魔法陣』の効果により魔法を追加で放った	もっかい！
	オマケ！
	まだまだ！
ポイゾナ、エスナ(自分に使用／※3)	治るかな～？
	調子、もどった？
レジスト、バリア、マバリア、ウォール、ATBブースト、アイスオーラ、霊気吸収	これでよし、っと
	備えて、おこ
	ここは手堅く
スリプル	いい夢、見てね
	ぐっすり、どーぞ
サイレス	静かに、ね
	魔法、ナシで
	しぃー……だよ？
バーサク、みやぶる	まずは、これ？
	ラクになるかな？
	悪さ、しないで
	やれることから！
スロウ、ストップ	ゆっくり、してね
	あわてない、あわてない
	のんびり、いこ～
ヘイスト	気合い、入れてこ！
	テキパキいこ～！
	ちょっと、急ぎで！
デバリア、デスペル	邪魔、だよね？
	消しとくね！
	これでよし！

※2……『くさい息』以外は、ゴースト、ファントム、ヘルハウンド、グロウガイストに対して使用したとき(これらの敵には回復魔法でダメージを与えられる)
※3……仲間に使用したときのボイスは、「HP回復」の「仲間を回復」と同じ

アイテム(HP回復以外)

アイテムを使用(対象は問わず)	ほいっと～！
	これかな？
	はいっ！
	えいっ！
	そ～れ！

召喚

召喚を実行	どーぞ、よろしく！
	会えるの、待ってた！
	急に呼び出して、ごめん
	頼って、いいかな？
召喚獣の去りぎわ	気をつけて帰ってね！
	また、会お！
	お手伝い、ありがと！
	つぎも、よろしくね！

操作キャラクター切りかえ

自分→仲間(通常時)	まかせるね！
	いけそうかな？
	そっちは大丈夫？
	そこから狙える？
	協力してこ！
	こうたーい！
自分→仲間(自分が瀕死か不利な状態変化発生中)	ちょっと、休憩～……
	ごめん、お願い～
	交代、頼める？
	どうにかできる？
	そっちは、大丈夫？
自分→仲間(敵がバースト中)	つぎはそっち！
	流れ、止めないで！
	決めちゃおう！
	ね、いける？
	協力してこ！
仲間→自分(通常時)	私の出番？
	はいは～い！
	いいとこ、見せなきゃ
	頑張るね！
	おまかせあれ！
仲間→自分(自分が瀕死か不利な状態変化発生中)	頑張れる、かな……
	なんとかしなきゃ！
	やれるだけ、やってみる
	まずは回復……かな
	気合い気合い～！
仲間→自分(敵がバースト中)	私も、手伝う！
	うん、一緒に！
	私だって……！
	このまま決めよう
	よし、まかせて！
戦闘不能状態になったクラウド→自分	も～、しょうがないなぁ……
	え、うそうそ！
戦闘不能状態になったバレット→自分	ここは私にまかせて！
戦闘不能状態になったティファ→自分	ひどい！
	もう、怒ったよ？
	そういうこと、しちゃう？

バトル終了

勝利(通常時)	よかった……
	おつかれさま～
	じゃあ、ね
	ふ～、なんとかなった
	終わったね～！
勝利(辛勝時)	あぶなかった……
	いまのうちに回復、かな
	かろうじて、勝ち……？
	頑張らないと、ね？
	ごめん、つぎは守るから……！
	もっと、やれたかな
	失敗、しちゃった……
	こんなの、イヤだな……
ゲームオーバー	あれ？　真っ暗……？
	どうすれば……よかったのかな……？
	きっとまた会える……よね
	まだ帰りたく、ない……
	声……私を、呼んでる……



レッドXIII（CV：山口勝平）

物語終盤の特定のバトルに、ゲストキャラクターとして参戦する。感情をあまり出さずに、抑えた声でつぶやくように話す。

基本的なアクション

たたかう	ふん
	ゆくぞ
	いざ！
	そこだ！
ガードの構え	力を示せ
	くずせるかな？
	受け止めよう
	私にスキはない
攻撃をガード	ぬるい！
	効かぬ
	この程度か？
	なるほど

魔法、アビリティ

バイオ、ケアル	放つぞ
	どうかな？
	吠えよ！
	響け！
スピンファング	駆け抜ける！
	もう止まらんぞ？
	しとめる！
スターダストレイ	響け！
	決めるぞ！



ビッグス（CV：阪口周平）

バトルに参加するのは、七六分室での連戦時。高所から敵を撃つときやミサイルランチャーを壊すときにしゃべる。

基本的なアクション

銃撃	狙ってく！
	いくぜ～！
	覚悟しとけよ？
	そこだ！
	見えてるって
	食らえ！
	当てるぜ？
	ショット！
	逃がすかよ！
蹴り	ほらよっ！
	沈め！
	直撃！
	どいてろ！
	しつけぇな
	やらせるか！
	邪魔だっての！
	そこだ！
	どうよ？
	食らえ！
	キョーレツだろ
	悪いな
	寝てろ

攻撃の結果に応じた反応

ミサイルランチャーを破壊した	おらよっと！　いっちょあがり
	素人にしちゃ、がんばった方だろ

攻撃を受けたときの反応

ひるんだ	まずった……
	やってくれるぜ……
	効くかよ……！
	倒れられっか……！
	遠慮ねぇなぁ……
	油断したか……？
	ピンチか……？
	参ったね……
	っざけんな……！



ウェッジ（CV：淺井孝行）

ビッグスと同じく七六分室でのバトルに登場。ガードハウンドの群れに追われて逃げまわる場面では、さまざまなセリフを言う。

基本的なアクション

銃撃	当てるッス！
	手がふるえる～！
	狙うッスよ～！
	オレだって！
	集中～
	いっけー！
	そこだっ！
	食らえッ！
地雷（設置時）	ふっふ～ん！
	お届けものッス！
	おかわり、いるッスか？
	おまけッス！
	受け取るッス！
	遠慮なしッスよ！
	いくッス！
	吹っ飛べ！
	とっておき～！
	頼んだッスよ！
	ドッカーン、ッス！
	いまッス！
地雷（設置後）	地雷に誘い込むッスよ、クラウドさん
	設置完了。こっちッスよ
	地雷を上手く使ってください
	クラウドさん、地雷の場所かくにんかくにん～
	地雷、設置したッスよ
	早く、スイーパーを地雷の方へ
	まだ地雷、残ってるッスよ。誘導はまかせたッス！

攻撃を受けたときの反応

ひるんだ	ダメ……かもッス……
	いったたたた！
	倒れ……たくない！
	くじけないッス！
	負けないッス……！
	まだ、いけるッス……
	うぅ、苦しい……
	キツいッス……
	オレが踏ん張らなきゃ……！

ガードハウンド出現中の反応

ガードハウンドから逃げまわっている最中	エサじゃないッス～！
	ダメッ、ダメッ、ダメダメ～！
	やめるッス～！
	ちぎれるぅ～！
	わあぁっ！　許してぇ……！
	勘弁ッス～！
	噛んじゃダメッス～！
	く、食いこんでるッス～！
	おいしくないッスよ!?
ガードハウンドを挑発した	おいで、おいで～！
	もう終わりッスか～？
	ペンペンッス～！
	ワンちゃん、こっちッスよ～！
	追いつけるッスか？
	わん、わんわん！
	ごちそうはこっちッス！
息切れして足を止めた	ちょ……待って……
	お肉、減った……
	い、息が……
	ぐるじい……
	目……まわるッス……
	食べすぎた……ッス……
	きついッス……
	ピザ、飛び出そう……
コンテナに乗った	見世物じゃないッス
	と、届かないッスよ！
	クラウドさん、早く～！
	ちょ、ちょっと休憩……
	ここなら、安全……ッスか？
	登ってきちゃダメッスよ!?
	一時避難ッス！
コンテナから降りた	ま、まだまだ～！
	ついてくるッス！
	もう1周、追加ッス！
	もうひと勝負～！
	休憩、おしまい！
	踏ん張りどころ……！
	追いかけっこ、再開ッス！
	走るッスよ～！
ガードハウンドが倒された	美味しいおやつも、あるッスよ
	オレは食べないでほしいッス
	ミッドガル・スペシャル・パワー！
	まだまだ、動けるッスよ
	クラウドさん、あと、どのくらいッスか……

その他

ビッグスがミサイルランチャーをすべて破壊した	お疲れさま

キャラクター同士のかけ合いボイス

クラウド＆バレット

イヤミを言い合ったりケンカ腰で話したりするが、物語が進んで互いを理解してからは口ぶりが軽くなり、意気投合するときも。

バトル開始（物語前半）

vs神羅（通常時）	**クラウド**：ふん……余裕だな **バレット**：これで負けたら笑ってやるよ！
	クラウド：相手にならない **バレット**：ちがうってとこ見せてもらうぜ！
	クラウド：すぐ片づく **バレット**：じゃなきゃ雇った甲斐がねぇ
	クラウド：アンタでも倒せる **バレット**：サボるつもりじゃねぇだろうな!?
	クラウド：ムダなことを…… **バレット**：ハッ、楽勝ってか？
	バレット：神羅相手だ、遠慮はしねぇ！ **クラウド**：向こうも本気だ
	バレット：いちいち邪魔くせぇ！ **クラウド**：それが仕事だ
	バレット：なめてんのかコラァ！ **クラウド**：ハッ……かもな
	バレット：ザコに用はねぇ！ **クラウド**：ふん……やられるなよ
	バレット：気にくわねぇヤツらだぜ！ **クラウド**：お互いさまだろう
vs神羅（緊迫した状況）	**クラウド**：邪魔はするな **バレット**：ケンカ売ってんのか、あぁ!?
	クラウド：足は引っ張るな **バレット**：その言葉、そっくり返すぜ！
	クラウド：かばう気はない **バレット**：頼んでねぇよ！
	クラウド：どいてろ **バレット**：誰に向かって言ってんだ!?
	バレット：負けたら承知しねぇぞ！ **クラウド**：そのときはアンタも一緒だ
	バレット：引くわけにはいかねぇぞ！ **クラウド**：言われるまでもない
	バレット：おぉい、勝てんだろうな!? **クラウド**：うるさい
	バレット：やっべぇぞやべぇぞ!? **クラウド**：だまってやれ
vsモンスター	**クラウド**：アンタの出番はない **バレット**：ハッ、そりゃありがてぇな！
	クラウド：俺がやる **バレット**：ケッ、勝手にしやがれ！
	クラウド：そこで見てろ **バレット**：指図すんじゃねぇ！
	クラウド：アンタは下がれ **バレット**：てめぇだけ目立とうってか？
	クラウド：どいてろ **バレット**：何様のつもりだぁ!?
	バレット：ちょろいヤツらだ！ **クラウド**：ハッ、アンタのことか？
	バレット：ちょちょいのちょーいよ！ **クラウド**：ふん……だといいな
	バレット：つまんねぇ相手だぜ！ **クラウド**：アンタには似合いだ
	バレット：うー、しょっぼいなぁ！ **クラウド**：だまって動け
	バレット：邪魔だ邪魔だぁー！ **クラウド**：うるさい……



バトル開始（物語後半）

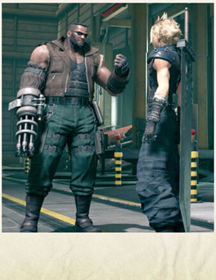
vs神羅（通常時）	**クラウド**：俺たちの敵じゃない **バレット**：軽くひねってやらぁ！
	クラウド：手加減はしない **バレット**：一気にいくぜぇ！
	クラウド：悪いが一瞬だ **バレット**：ははっ、自信たっぷりかよ！
	クラウド：なにがこようが一緒だ **バレット**：まとめてこいやぁ！
	クラウド：身のほど知らずだな **バレット**：言うじゃねぇか
	バレット：うさ晴らしにはもってこいだ！ **クラウド**：やるぞ
	バレット：神羅に情けはかけねぇ！ **クラウド**：必要ない
	バレット：跡形も残さねぇ！ **クラウド**：ああ
	バレット：ひねりツブしてやらぁ！ **クラウド**：覚悟しろ
	バレット：日ごろのうらみを晴らしてやる！ **クラウド**：熱くなりすぎるな
vs神羅（緊迫した状況）	**クラウド**：遠慮はいらない **バレット**：そうこなくっちゃな！
	クラウド：たたみかけるぞ **バレット**：おう、ボッコボコだぁ！
	クラウド：全力でいけ **バレット**：言われるまでもねぇ！
	バレット：熱烈な歓迎だぜぇ！ **クラウド**：ぬかるなよ
	バレット：神羅相手に引けるかよ！ **クラウド**：そのつもりもない
	バレット：全力でいくしかねぇな！ **クラウド**：ああ、やるぞ
vsモンスター（通常時）	**クラウド**：先を急ぐ **バレット**：はいはいっとぉ！
	クラウド：準備はいいか？ **バレット**：とっくにできてら！
	クラウド：すぐ終わる **バレット**：一気にいくぜ！
	クラウド：片づけるぞ **バレット**：あーっちゅー間だ！
	クラウド：容赦はしない **バレット**：災難だったなぁー！
	バレット：容赦はしねぇ！ **クラウド**：ハッ、したことがあるのか？
	バレット：敵じゃねぇ！ **クラウド**：やりすぎるなよ
	バレット：楽勝楽勝～！ **クラウド**：一気にいくぞ
	バレット：ハデにいくぜぇ！ **クラウド**：フン、悪くない
	バレット：命知らずが！ **クラウド**：遠慮はいらない
vsモンスター（緊迫した状況）	**クラウド**：全力でいく **バレット**：得意分野だ！
	クラウド：遠慮はいらない **バレット**：そりゃ楽しめそうだ！
	クラウド：思いきりいけ **バレット**：へっ、言われなくとも！
	バレット：気ぃ張ってけよ！ **クラウド**：ああ
	バレット：思いっきりやんぞ！ **クラウド**：遠慮はいらない
	バレット：やられんじゃねぇぞ！ **クラウド**：アンタもな

バトル終了（物語前半）

勝利（通常時）	**クラウド**：片づいたな **バレット**：涼しい顔しやがって！
	クラウド：浮かれているヒマはない **バレット**：もちっと喜べよ！
	クラウド：こんなものか **バレット**：かっこつけやがって！
	バレット：オレだけでも勝てたな！ **クラウド**：どうだろう
	バレット：よっしゃあ！　終わりだぁ！ **クラウド**：騒ぐほどじゃない
	バレット：見たか、オレの力！ **クラウド**：どうでもいい
勝利（辛勝時）	**クラウド**：アマく見すぎたか…… **バレット**：手ぇ抜いてんじゃねぇぞ！
	クラウド：……勝ちは勝ちだ **バレット**：負け惜しみかぁ？
	クラウド：ここまで苦戦するとは…… **バレット**：しっかりしてくれや！
	バレット：なんっだかなぁ…… **クラウド**：つぎは本気でいく
	バレット：んなぁー、ソルジャーもたいしたことねぇな！ **クラウド**：斬られたいのか？
	バレット：ギリギリじゃねぇか！ **クラウド**：……アンタもだろう

バトル終了（物語後半）

勝利（通常時）	**クラウド**：よくやった **バレット**：……おう、つぎいくぜ！
	クラウド：つぎも頼むぞ **バレット**：そっちもな！
	クラウド：悪くない連携だ **バレット**：ははっ、ま、こんなもんよ
	バレット：ガンガン進むぜ！ **クラウド**：突っ走りすぎるなよ
	バレット：いい感じじゃねぇか？ **クラウド**：このままいくぞ
	バレット：これぞチームワークってな！ **クラウド**：フン、さぁな
勝利（辛勝時）	**クラウド**：手こずったな…… **バレット**：気合い入れ直すぞ！
	クラウド：力不足か……？ **バレット**：オレたちゃこんなもんじゃねぇ！
	クラウド：……つぎはない **バレット**：おう、押してくぞ！
	バレット：ちっとあぶなかったか……？ **クラウド**：対策が必要だな
	バレット：さすがにアセったぜ…… **クラウド**：動きかたを見直そう
	バレット：へっ、情けねえ顔してんぞ？ **クラウド**：……アンタもな




クラウド&ティファ


いずれも、クラウドの言葉をティファが受けるという流れでしゃべっており、ティファのほうから切り出すことはない。

バトル開始

状況	話者	セリフ
vs神羅（通常時）	クラウド	負ける相手じゃない
	ティファ	思いっ切りやっちゃうね！
	クラウド	軽い相手だ
	ティファ	うん、いける！
	クラウド	手早くいくぞ
	ティファ	わかった！
	クラウド	時間はかけない
	ティファ	うん、決めていこう！
	クラウド	押し切るぞ
	ティファ	ここは攻めていこう！
vs神羅（緊迫した状況）	クラウド	油断するな
	ティファ	大丈夫、まかせて！
	クラウド	どいてもらう
	ティファ	立ち止まってられない！
	クラウド	切り拓くぞ
	ティファ	うん、いこう！
vsモンスター（通常時）	クラウド	一瞬で終わりだ
	ティファ	楽勝！
	クラウド	すぐ片づく
	ティファ	手伝うよ！
	クラウド	一気にいくぞ
	ティファ	まかせて！
	クラウド	相手はザコだ
	ティファ	決めちゃおう！
	クラウド	敵じゃない
	ティファ	私たちなら余裕！
vsモンスター（緊迫した状況）	クラウド	気は抜けない
	ティファ	集中してこう！
	クラウド	蹴散らすぞ！
	ティファ	邪魔はさせない！
	クラウド	どいてもらう
	ティファ	手早くいくよ！

バトル終了

状況	話者	セリフ
勝利（通常時）	クラウド	つぎに備えろ
	ティファ	うん、わかってる！
	クラウド	この調子でいくぞ
	ティファ	つぎも勝とう！
	クラウド	悪くない動きだ
	ティファ	頼もしいでしょ？
勝利（辛勝時）	クラウド	すまない、長引かせた
	ティファ	クラウドのせいじゃない
	クラウド	悪い、つぎはもっと……
	ティファ	ううん、私こそ……
	クラウド	ケガはないか、ティファ
	ティファ	足、引っ張っちゃったかな……


クラウド&エアリス


緊迫した状況以外では、クラウドのカッコつけたセリフを、エアリスが軽く受け流すのがお決まりのパターン。

バトル開始

状況	話者	セリフ
vs神羅（通常時）、vsモンスター（通常時）	クラウド	ここはまかせろ
	エアリス	そういうわけには
	クラウド	俺の仕事だ
	エアリス	私の仕事も、あるでしょ？
	クラウド	すぐすむ
	エアリス	協力すれば、でしょ？
	クラウド	下がってろ
	エアリス	そう言われましても
	クラウド	あまり前に出るな
	エアリス	じゃ、うしろから
vs神羅（緊迫した状況）	クラウド	倒すしかない
	エアリス	……わかった！
	クラウド	いけるか
	エアリス	心配、いらないよ
	クラウド	ねじふせるぞ
	エアリス	手加減、ムリだから！
	クラウド	このまま突き進む
	エアリス	うん、やりきろう
	クラウド	切り抜けるぞ
	エアリス	一緒に、ね！
vsモンスター（緊迫した状況）	クラウド	急ぐぞ
	エアリス	そこ、通して！
	クラウド	突破する
	エアリス	うん、いかなきゃ！
	クラウド	遊んでいるヒマはない
	エアリス	邪魔、させないよ！
	クラウド	片づけるぞ
	エアリス	ごめん、急いでるの！
	クラウド	やるぞ
	エアリス	うん、やるしか、ない！

※バトル終了時のかけ合いボイスはない




バレット&ティファ


クラウド&ティファのかけ合いボイスと同様に、バレットが先にしゃべり、ティファはそれを受けたセリフを返す。

バトル開始

状況	話者	セリフ
vs神羅（通常時）	バレット	全部蹴散らしてやらぁ！
	ティファ	その意気！
	バレット	とっととブチのめす！
	ティファ	止められないから！
	バレット	邪魔すんじゃねぇ！
	ティファ	そこをどいて！
	バレット	いい度胸じゃねぇか！
	ティファ	通してもらう！
	バレット	止められると思ってんのか？
	ティファ	見くびらないで！
vs神羅（緊迫した状況）	バレット	神羅相手に負けられっか！
	ティファ	通してもらう！
	バレット	いっちょ暴れてやらぁ！
	ティファ	押し切ろう！
	バレット	コイツを倒して神羅もツブすぅ！
	ティファ	負けるわけにはいかない！
	バレット	なんだろうがぶっ倒す！
	ティファ	うん、勝とう！
vsモンスター（通常時）	バレット	俺たちの敵じゃねぇ！
	ティファ	だね！
	バレット	余裕だぜ！
	ティファ	私も！
	バレット	相手してやらぁ！
	ティファ	すぐに終わらせよう
	バレット	瞬殺か？　こりゃ！
	ティファ	狙っちゃう？
	バレット	ボッコボコにしてやるぜ！
	ティファ	イヤなら逃げなさい！
vsモンスター（緊迫した状況）	バレット	ブチかましてくぞ！
	ティファ	ひとつずつ、確実に！
	バレット	俺たちならやれんだろ！
	ティファ	連携してこう！
	バレット	だぁあ、邪魔くせぇ！
	ティファ	終わらせる！

バトル終了

状況	話者	セリフ
勝利（通常時）	バレット	つぎいくぞ、つぎ！
	ティファ	気が早いなぁ
	バレット	うぉっしゃぁ！
	ティファ	バレット、声大きい
	バレット	負けるわけがねぇ！
	ティファ	うぅん、バレットってば
勝利（辛勝時）	バレット	ヒヤヒヤしたぜ！
	ティファ	もっと手があったはず
	バレット	やばかったな……
	ティファ	このままじゃダメだね
	バレット	はぁー、なんとかなったか……
	ティファ	つぎに活かそう



ノーマル敵のボイス

警備兵、上級警備兵



蹴り	そこっ！（※1）
	がら空きだ！（※1）
	スキありっ！（※1）
	どうだ！（※1）
トンファー	この！
	沈め！
	そらよ！
	食らえ！
マシンガン、ショットガン	当たれ！
	受けてみろ！
	やってやる！
	これでどうだ！
	撃ち抜くぞ！
	外すものか！
	狙い撃つ！
手榴弾	それっ！
	当たれ！
	吹き飛べ！
	くれてやる！
ポーション、ハイポーション、メガポーション	回復する！
	応急処置だ！
	倒れはせん！
一緒に出現したガードハウンドが『ネックバイト』の動作を開始した	いけ！
	やれ！
	かかれ！
	押さえつけろ！
	のしかかれ！
	動きを封じろ！
	食らいつけ！
	飛びかかれ！
	噛みちぎれ！
打ち上げられた	ちくしょう
	ダメだ
	くそっ
	ふざけやがって
	なんだと
HPがゼロになった	ちっくしょう
	そんな……バカな
	なんだとぉ……！

※1……警備兵のみ言う

擲弾兵、上級擲弾兵



蹴り	（警備兵と同じ）
トンファー	（警備兵と同じ）
グレネードランチャー、ナパームランチャー	そこ！
	いまだ！
	見切った！
	いけっ！
	吹っ飛べ！
	当てる！
	外さん
	逃がすか！
クラッカー機雷	（警備兵の「手榴弾」と同じ）
打ち上げられた	（警備兵と同じ）
HPがゼロになった	（警備兵と同じ）



鎮圧兵、上級鎮圧兵



スタンロッド	どうだ！（※2）
	しびれろ！（※2）
	食らえ！（※2）
	いくぞ！（※2）
	まだぁ！（※2）
	もっと！（※2）
	もういっちょ！（※2）
	見てろよ！
	しとめる！
	覚悟しろ！
	逃がすか……！
シールドバッシュ	このっ！
	邪魔だ！
	ツブす！
	落ちろ！
シールドタックル	全力でいく！
	逃がさん！
	目標、捕捉！
	吹き飛ばす！
	食らええっ！
	どけどけ！
	突撃！
	邪魔、邪魔！
	ツブれろっ！
パニッシュロッド	そこか！
	くれてやる！
	放電！
右手のロッドを下に2回振った	どうだ！
	刺激がほしいか
	見せてやる
	ビリッといくぜ
	覚悟しろ！
右肩をまわした	しとめてやる
	悪あがきはよせ
	図に乗るな
	いつでもこい
	どうした
盾を構え直した	ほら、こい！
	かかってこい！
	受け止める！
	くずれやしない！
	守り抜く！
	耐えるぞ！
その場でトントンと軽く跳ねた	おらおら！
	怖気づいたか？
	こい！
	まだまだっ！
大きくひるんだ	（警備兵の「打ち上げられた」と同じ）
HPがゼロになった	（警備兵と同じ）

※2……鎮圧兵のみ言う

重火兵



蹴り	（警備兵と同じ）
火炎放射	駆除してやる！
	燃え尽きろ！
	焼け焦げろ！
	火だるまだ！
	徹底的に駆除する！
	焼け野原だ！
	チリひとつ残さん！
	すべて焼き尽くす！
爆裂火炎	噴射あ！
	吹き飛べ！
背後から攻撃されて背中のタンクが爆発する直前	た、助けて……！
	ウソだろ!?
HPがゼロになった	（警備兵と同じ）

戦闘員、特殊戦闘員



バトル開始	いくぜぇ！
	準備はいいかぁ？
	やってやるぜぇ！
	はじめるぞぉ！
ハンドクロー	裂けろ！
	八つ裂きだ！
	そこだ！
	かきむしる！
	切り刻む！
	沈めぇ！
	仕上げだ！
	吹っ飛べ！
	飛び散れ！
ドロップキック	しとめる！
	おりゃあ！
	ぶっ飛べ！
	ざまあ！
バックフリップキック	上がれぇえ！
	かっ飛べ！
	跳ねろぉ！
	いくぜっ！
	ぶっ飛べ！
パルクールキック	見せてやる！
	食らえ！
	どうだっ！
	おらおらぁ！
マシンガンビーム	起動！
	用意！
	準備完了！
	もらったぁ！
	発射ぁ！
	焼け焦げろ！
	燃え尽きろぉ！
波動	消し飛べぇえ！
	キメるッ！
	ぶちこむ！
	爆ぜろ！
	巻きこめぇ！
	沈めいッ！
	仕上げだっ！
	トドメっ！
	吹き飛べッ！
	飛び散れぇ！
回避	遅えっ！
	軽いぜぇ！
	そんなもんか？
バースト状態の戦闘員が炎属性の魔法を受けて、腕の武器が爆発する直前	わっわっわっ……！
	……チィイイイイ！
	おいおいおいおい！
	ちょっ、火気厳禁！
HPがゼロになった	クソ、があぁ……！



空中兵、特殊空中兵



キック	そこ！
	よっと！
プロペラ	どうだ！
	もらった！
	刻む！
	食らえ！
プロペラソード	やるぞ！
	まだだ！
	えぐる！
	終われるか！
双刃乱舞	いくぞ……！
	見てろ……！
	切り刻む！
	千切れろ！
	巻きこまれろ！
マシンガン	浴びせる！
	狙い撃ちだ！
	消し飛べ！
	撃ち抜く！
火炎放射	焼き尽くす！
	焦げつけ！
	燃え上がれ！
	燃えろ！
ケミカルガス	丸見えだ！
	ターゲット確認
	苦しめ！
	もだえろ！
	吸いこめ！
	おしまいだ！
風属性の魔法を受けてヒート状態になった	なにっ!?
	姿勢制御……！
	こらえる！
	やらせるか！
プロペラが故障して地上に落下した	しまった！
	まずい……！
故障したプロペラを再起動させようとした	いけっ！
	動けっ！
	まわれっ！
	壊れてやがる……！
	ダメか……！
HPがゼロになった	(警備兵と同じ)

ソルジャー3rd



連続攻撃	そこ！
	この！
飛翔閃	たたき斬る……！
	いくぞ……！
	ツブれろ！
真空波	見ていろ……
	切り裂く！
	断ち切る！
かまいたち	逃がさん！
	切り刻む！
	八つ裂きだ！
	散れ！
ブリザド、ブリザラ、サンダー、サンダラ、スリプル	どうだ！
	食らえ！
回避	遅い！
	食らうか！
	アマいな！
小さくひるんだ	フン
	効くか
	まだまだ
	これしき！
大きくひるんだ	なにっ！？
	しまった！
	ぬかった！
	まさか!?
HPがゼロになった	バカな……!?
	ありえない……
	油断したか……

モノドライブ、ピアシングアイ



バトル開始、またはバトル中に警告音を鳴らした	テキハッケン、テキハッケン
	シンニュウシャアリ、シンニュウシャアリ
	イブツカクニン、戦闘モードニ移行
	フシンシャアリ、ハイジョスル

あやしげな男、コルネオの部下、猛獣使い



ケンカキック	ぶちかます！
	食らえや！
	この野郎！
	どうだっ！
突進	いてぇぞ！
	突っこむ！
	失せやがれ！
	やってやる！
乱れ斬り	やけくそだ！
	ちぎれろ！
	こま切れだぁ！
	たたきにしてやる！
	めった刺す！
射撃、マシンガン	穴だらけにすんぞ！
	食らいな！
	ハチの巣だ！
	撃ちまくるぜ！
	撃つぜ、撃つぜ！
突き	いっちょかますぜ！
	ぐさっといくぞ！
	息の根止める！
	串刺しだ！
	よけられるか！
斬りつけ	ぶった切る！
	ちょん切ってやら！
	いてぇぞ～！
	そこだっ！
	もらったぁ！
はがいじめ	暴れてもムダだ！
	ボコボコにしてやる！
	おっと、動くなよ！
	いまだ、やっちまえ！
	へへっ、チャ～ンス！
	おとなしくしな！
手榴弾	爆発注意～！
	弾け飛べ！
	吹っ飛べ！
クモの糸	逃がすかよ！
	足止めだ！
	からまってろ！
重力球	沈みな！
	外すか！
	へばってろ！
ドーピング薬を飲んだ	みなぎる～！
	フィーバー！
	きたきたきたぁ！
	マジヤベー！
	上げてくぜぇ！
	ノってきたぁー！
ドーピング薬の効果が切れた	燃え尽きた……
	ヘロヘロ……
	フラフラ……
	マジヤベー……
	枯れたぜ……
	ボロボロだ……
弾切れに気づいて銃に弾をこめる動作を開始した	やべっ！
	くそっ、弾が……
	ありゃ弾切れか！
	充填、充填！
	弾こめんぞぉ！
	リロードだ！
手招きしたり両手を広げたりして挑発した	おら、おら～！
	ビビってんのかぁ？
	ほらほら、こいよ！
	どうした、こいや！
	たいしたことねぇなぁ！
	お楽しみはこれからだぜ？
バックステップ	どうよっ！
	残念でしたぁ！
	ごくろうさん！
	当たんねぇよ！
	ほぉら、こっちだ！
小さくひるんだ	チッ……
	てめぇ！
	ちくしょ！
	やったな！
	ってぇ！
大きくひるんだ	いってぇぇぇぇ！
	ごらあっ！
	てんめぇっ！
	や、やるじゃねぇか……
	このやろう……！
HPがゼロになった	もう、ダメ、だぁ……
	ピヨピヨしやがる……
	お先、まっ暗か……
	ぐ……くそ、がぁ……



バグラー



かっさばく	かち割る！ ぶった切る！ ぶっツブす！ まっぷたつ！ 頭が高ぇ！
スイング	そこだ！ ツブれろ！ 埋まってろ！ 逃がすか！ 倒れろ！ 軽いぜ！ どうだ！ 食らえ！ 邪魔だ！ 失せろ！ かますぜ！ 砕けろ！
フルスイング	いっぱーつ！ かっ飛べ！ カキーン！ ジャストミート！ 飛んでけ！
スる	ぬへへ…… いただき！ もらうぜ！ ちょいと失敬！ がら空き！
しびれ罠	ほいほい……っと これでよし……っと 見とけよ～？ このスキに…… いい気になってろ……
『スる』でギルを盗んだあと離脱地点まで走り出した	うすのろ！ ざまあみろ！ 毎度あり！ 油断したな！
離脱地点にたどり着いてバトルから離脱した	あばよ～！ ズラかるぜ～！ 逃げるが勝ちだ～！ いいカモだったぜ！
バトルからの離脱を阻止されて怒った	なにしてくれてんだ！ こんにゃろ……！ 邪魔してんじゃねぇ！ 後悔すんなよ……!?
バックステップ	こっちこっち！ 当たるか！ 残念！ ハッズレ～！
小さくひるんだ	てめえ！ ちくしょ！ やべっ!?
大きくひるんだ	いってえぇぇぇ！ 勘弁しろよ……！ マジかよ……！ お助け……！
HPがゼロになった	しくじった…… おしまい、だぁ…… こん……ちくしょう…… ボロボロだ……

ベグ（CV：高木 渉）



かっさばく	ちょん切る！ えいやっ！ スパっと！ ざくっと！
スる	へっへ！ ミグルミぃ！ ざまあ！ まーぬけっ！ ハイシャクするぜ！
しびれ罠	いひひ…… しめしめ…… 見てろ……
バックステップ	はっはー！ ヨユ～！ ラクショー！
小さくひるんだ	ってぇ！ てめえ！ ちくしょ！ やば！
大きくひるんだ	いってー！ カゲンしろよ！ バカぢからが……！
HPがゼロになった	やられたぁ…… コウサンだ…… バンジきゅー……す

バド（CV：勝 杏里）



フルスイング	食らえ！ ふっ飛べ！ 振り抜く！ 全力ぅ！
スる	ミグルミ置いてけ！ もらった！ いただく！ オレのもんだ！ 通行料だ！
しびれ罠	ふん…… これでよし…… 準備完了
バックステップ	当たらねぇ！ おっとっ！
小さくひるんだ	ってぇ！ くそ！
大きくひるんだ	いってててて！ なんだと……！ この野郎！
HPがゼロになった	ちくしょう…… しく……じっ……た…… 相手が悪ぃ……

ブッチョ（CV：小林親弘）



かっさばく	がこーん！ ぶおーん！ どっこいしょ！ ずどーん！
スる	そこか～!? やったか!? 盗れた！　盗れた!? さいふ、さいふ！ だいせいこーか？
しびれ罠	うんしょ、うんしょ……！ バレない、バレない…… こ、これでいいか!? ここに埋めとくぞ！
バックステップ	おっとっと わあ!? ミガルだぁ！
小さくひるんだ	いてて！ なんだ!?
大きくひるんだ	いたいっ!? カンベン、カンベン！ なにすんだよ!?
HPがゼロになった	ありゃりゃあ～？ ……オレの、負け～？ あれ？　動けねぇ……？

ベグ盗賊団



バトル開始（CHAPTER 13での遭遇時）	**ベグ**：おっと、ここを通りたかったらミグルミを――って、おまえは **バド**：ウゲ！ **ブッチョ**：ウゲゲゲ **バレット**：知り合いか **クラウド**：いや…… **ベグ**：しれっとウソついてんじゃねえ **ジャイアントバグラー**：ふごぉおおお！
バトル開始（CHAPTER 14での1回目の遭遇時）	**バド**：また来やがった **ブッチョ**：今度こそミグルミ！ **ベグ**：遊びは終わりだ。おまえら、やっちまえ
バトル開始（CHAPTER 14での2回目の遭遇時）	**バド**：また来やがった **ブッチョ**：今度こそ、ミグルミ、だな？ **ベグ**：ナメやがって。おまえら、やっちまえ！
バトル開始（CHAPTER 14での3回目の遭遇時）	**バド**：また、来やがった…… **ブッチョ**：今度こそ、ミグ……ルミ **ベグ**：もう、勘弁してくれ！

部隊長ゴンガ



スタンロッド	逃がすか！ 食らえ！ そこっ！ 生意気だ！ つらぬく！ しとめる！ 突き抜く！ がら空きだ！
シールドバッシュ	沈め！ どうだ！ 思い知れ！ ツブれろ！
シールドタックル	いくぞ！ 吹き飛べ！ くずれろ！ 耐えられまい！ 圧縮してやる！
警棒をぐるぐると振りまわした	どこからでもこい 筋を断ってやる 怖いか？
盾を警棒でたたいた	こい！ 鉄壁の守りだ！ ぶつかってこい！ くずしてみせろ！ まだまだぁ！ かかってこい！
仁王立ちの姿勢をとった	きてみろ！ もうおしまいか？ 後悔させてやる
ひるんだ	なに!? しまった！ 倒れんぞ！ まだまだぁ！
HPがゼロになった	この私がひれ伏すなど…… 神羅に繁栄あれ……



主要なボス敵のボイス＆バトル中の特殊なボイス

※「バトル中の特殊なボイス」は、それぞれ一度だけ話す(例外あり)。ボイスの候補が複数ある場合は、そのときの状況に沿ったセリフのなかからランダムで選ばれる



ガードスコーピオン戦

最初のボス戦ということもあって、バレットの問いに答える形でクラウドが攻略のヒントをいろいろと話してくれる。

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階(ガードスコーピオンのHPが残り100~80%)のとき

バトル開始	**バレット**：おい、こいつの豆知識は **クラウド**：戦地用の強化装甲だ。メカはいかずちに弱い。魔法で攻めろ **バレット**：やるしかねえか
ガードスコーピオンに雷属性の魔法を当てた	**バレット**：なるほど、確かに効いてるぜ **クラウド**：続けていくぞ
ガードスコーピオンに雷属性の魔法を当てないまま戦いつづけた	**バレット**：たいして効いてねえんじゃねえか **クラウド**：魔法で攻めろと言っている **バレット**：罠かと思ってよ **クラウド**：信じなくてもいい。やれ
	クラウド：おい、使い方を知らないのか。いかずちの―― **バレット**：わあってるよ。魔法だろ、ちょっと待っとけ
ある程度の時間が経過した	**クラウド**：いくぞ
	クラウド：隙がない。技術力はさすがだな
	クラウド：どう攻める
	バレット：星のためにオレはやるぜ
	バレット：ようしゃしねーぞ
	バレット：ガタイのわりにちょこまかと

▼第2段階(ガードスコーピオンのHPが残り79~49%)のとき

ガードスコーピオンがはじめてバリアを張った	**バレット**：なんだありゃ？ **クラウド**：バリアか。この防御システムは初めてだ **バレット**：(「ケッ」とつぶやき)使えねえなあ **クラウド**：だったら、あんたがなんとかしろ
バリアコアにクラウドが攻撃を当てた	**クラウド**：見つけた。バリアの隙を突く **バレット**：知ってたんじゃねえか、弱点。もったいぶりやがって
	クラウド：ここだ。背後から狙う **バレット**：ソルジャー様の活躍、期待してるぜ
バリアコアを攻撃しないまま、バリアを張っているガードスコーピオンにクラウドが「たたかう」などを何度か当てた	**クラウド**：弾かれる…… **バレット**：ざまぁねえな **クラウド**：正面からは無理か
	クラウド：くそ、効かない **バレット**：おい、全然当たってねえぞ **クラウド**：システムにも穴はあるはずだ **バレット**：んじゃ、早いとこ見つけてくれや
	クラウド：(「くっ」とつぶやき)遠距離から削った方がいいか
	クラウド：正面は不利だな
	クラウド：突破口はあるはずだ
バリアコアを攻撃しないまま、バリアを張っているガードスコーピオンにバレットが「たたかう」などを何度か当てた	**バレット**：おい。このまま続けて、ホントに倒せんのか **クラウド**：ぼやく前に、もっと撃て **バレット**：てめえの方がサボってんじゃねえか
	バレット：くそ、かてえな **クラウド**：簡単に倒せるものを、兵器とは呼ばない **バレット**：てめえはどっちの味方だよ
バリアを張っているガードスコーピオンに雷属性の魔法を当てた	**クラウド**：これも効かないか
	クラウド：いま撃っても無駄だな
	バレット：通らねえ
	バレット：くそ、あのバリアどうにかなんねえのか
ガードスコーピオンのバリアを解除した	**クラウド**：よし、ここから反撃だ **バレット**：行くぜ行くぜ行くぜ！ **クラウド**：黙って行け
	バレット：おっしゃ！ **クラウド**：反撃だ。いっきに片付けるぞ
ガードスコーピオンが再度バリアを張った	**クラウド**：またバリアか
	クラウド：対処はできる
	クラウド：障害は取り除く
	バレット：またバリアかよ！
	バレット：しつけえ野郎だ
	バレット：何度だって撃ち抜いてやらあ
クラウドからバレットに操作を切りかえた	**バレット**：腕が鳴るぜ **クラウド**：近づきすぎて自爆するなよ
ある程度の時間が経過した	**クラウド**：斬り込む隙を探る
	クラウド：勝機はある
	クラウド：攻撃だけが戦術じゃない
	バレット：邪魔ばっかしやがって
	バレット：狙い撃ちだぜ
	バレット：オレはやるぜ！

▼第3段階(ガードスコーピオンのHPが残り48~17%)のとき

ガードスコーピオンがはじめて『テイルレーザー』の動作を開始した	**クラウド**：レーザーが来る、サソリの尾に気をつけろ **バレット**：(「なっ！？」と叫び)どうすりゃいいんだ **クラウド**：直撃したらただじゃすまない。鉄骨に身を隠せ
ガードスコーピオンが『テイルレーザー』の動作を終えた	**クラウド**：攻撃後の隙を突く。攻めるぞ
	クラウド：さあ、攻めるぞ
	バレット：いまだ。逃がすなこのチャンス！
	バレット：隙ありだ、撃ちまくってやる
ガードスコーピオンが再度『テイルレーザー』の動作を開始した	**クラウド**：また来る、レーザーだ **バレット**：わかってるって **クラウド**：だったら、さっさと隠れろ
	クラウド：来るぞ、急げ **バレット**：隠れるしかねえのかよ **クラウド**：食らいたいなら勝手にしろ
	クラウド：発射態勢に入った。逃げ損なうなよ **バレット**：てめえの心配してろ
	クラウド：次もレーザーだ **バレット**：いちいちうるせえ。隠れりゃいいんだろ！ **クラウド**：わかってるなら動け
	バレット：おい、また来るぞ **クラウド**：障害物をうまく使え **バレット**：まだるっこしい
	バレット：またレーザーかよ **クラウド**：機械は飽きない、くじけない **バレット**：オレはしつこい、まわりくどい。わかったか
	バレット：はいはい、レーザーね **クラウド**：慣れた頃が、いちばん危ない **バレット**：(「かーっ！」と叫び)減らず口ばっか
	バレット：またかよ。なんとかのひとつ覚えか？ **クラウド**：プログラムに沿って行動しているだけだ **バレット**：ったく、ご苦労さんだぜ
ある程度の時間が経過した	**クラウド**：攻撃パターンを頭に入れろ
	クラウド：戦地用の兵器が、どうして魔晄炉に……
	クラウド：隙を見逃すな
	バレット：ちょっとは休ませろ
	バレット：まだくたばんねえのかよ
	バレット：キツイぜ、ったく

▼第4段階(ガードスコーピオンのHPが残り16%以下)のとき

ガードスコーピオンがはじめて『自己修復』を使った	**バレット**：おい、なんか様子が変だぞ **クラウド**：自己修復機能か。急げ、回復される前に片を付ける **バレット**：おっしゃ、燃えてきた！
第4段階に移行した直後にクラウドを操作していた	**クラウド**：相手が隙を見せたときがチャンスだ。それまでしのぐぞ
第4段階に移行した直後にバレットを操作していた	**バレット**：チャンスが来たら、いっきに叩き込む。覚悟しとけよ
ガードスコーピオンの右脚か左脚を破壊した	**クラウド**：ひるんだ、この隙に攻めるぞ **バレット**：スクラップにしてやらあ
	バレット：オレに続け **クラウド**：待ってる暇はない。同時に斬り込む
ガードスコーピオンの右脚と左脚を両方とも破壊した	**クラウド**：両脚を破壊。体勢が崩れた今がチャンスだ
	バレット：もいっこ破壊だ。隙だらけってな
ガードスコーピオンをバースト状態にしたときに、クラウドとバレットのATBゲージがある程度増えていた	**クラウド**：叩き込む。おくれをとるな **バレット**：そっちこそ、ケチケチして仕留めそこねんなよ
	バレット：おい、準備はいいな。おっぱじめんぞ **クラウド**：いつでも行ける
ある程度の時間が経過した	**クラウド**：攻撃を続ける
	クラウド：いい加減、終わらせる
	クラウド：あとひと押しだ
	バレット：撃ちまくるぜ
	バレット：こんなところであきらめられっか
	バレット：絶対に、やり通してやらあ

次ページへつづく

▼第1〜第4段階のうち複数の段階で聞けるボイス

『ターゲットサーチ』でクラウドが狙われた	**クラウド**：しまった！ **バレット**：おいおい、やばいんじゃねーか
	クラウド：まずい
『ターゲットサーチ』でバレットが狙われた	**バレット**：なんだこりゃ！ **クラウド**：狙われている、気をつけろ
	バレット：くそ、オレを狙ってんのか
『クローアーム』でクラウドが拘束された	**バレット**：世話の焼ける……
	バレット：サソリに気に入られたみてえだな
『クローアーム』でバレットが拘束された	**クラウド**：なにをやっている
	クラウド：あんたを持ち上げるのは、大変そうだ
バレットの攻撃でクラウドの拘束を解いた	**バレット**：お〜い。オレにひとこと、あんじゃねーか？
	バレット：一般人に助けられてりゃ、世話ねえな
クラウドの攻撃でバレットの拘束を解いた	**バレット**：高い金払ったかいがあったぜ **クラウド**：まだもらってない
	バレット：いま助けるか迷ったろ **クラウド**：さあな
拘束中のクラウドがガードスコーピオンの攻撃を受けた	**バレット**：(「げっ」とつぶやき)悪い、間に合わなくてよ **クラウド**：最初から期待してない
	バレット：おい、大丈夫か **クラウド**：問題ない
拘束中のバレットがガードスコーピオンの攻撃を受けた	**クラウド**：動けるか **バレット**：てめえが助けてりゃ、もっと早く動けたけどな
	クラウド：大丈夫か **バレット**：心配すんなら、助けろよ
クラウドを操作しているときにガードスコーピオンから大きく離れた	**バレット**：シッポ巻いて逃げんのか？
	バレット：おい、どこに行くんだ
	バレット：今はサソリに集中しろ
	バレット：おい、遊んでる場合かよ
	バレット：さぼってんじゃねえぞ
	バレット：離れすぎだ、まじめにやれ
バレットを操作しているときにガードスコーピオンから大きく離れた	**クラウド**：見逃してはくれないぞ
	クラウド：そこから撃てるのか？
	クラウド：今は敵に集中しろ
	クラウド：どこへ行く気だ
	クラウド：逃げたいなら、勝手にしろ
	クラウド：ここまで来て、帰るのか

HPが残り50%以下のクラウドを操作している	**クラウド**：回復が必要だ
	クラウド：このダメージ、無視はできない
	クラウド：回復して、立て直す
HPが残り30%以下のクラウドを操作している	**クラウド**：まずい、回復が必要だ
	クラウド：隙を見て回復しておこう
	クラウド：このままではまずい、回復を急ごう
HPが残り50%以下のバレットを操作している	**バレット**：回復すりゃ、まだまだいける
	バレット：好き放題やりやがって、痛えだろ
	バレット：かすり傷だ、気にしねえ
HPが残り30%以下のバレットを操作している	**バレット**：こんなサソリにやられてたまるか
	バレット：すぐ回復しねえと、やべえな
	バレット：体が重てえ。今のうちに回復だ
クラウドが戦闘不能状態になっている	**バレット**：おいおい、オレひとりでやれってか
	バレット：ソルジャーってのは、こんなもんかよ
	バレット：休んでんじゃねーぞ、こら
バレットが戦闘不能状態になっている	**クラウド**：足手まといが減っただけだ
	クラウド：おい、置いていくぞ
	クラウド：これはあんたの戦いだろう





ローチェ (CV：三宅健太)

独特なセリフをクセの強い話しかたでしゃべる。バイクをこよなく愛する彼らしく、バイクに関係のある単語もよく使う。

基本的なアクション

連続攻撃	私の番だ
	いくぞ
	どうだっ!?
	おもしろくなってきた！
	たぎるじゃないか！
飛翔閃、真空波	どうだっ!?
	おもしろくなってきた！
	たぎるじゃないか！
ブリザド、ブリザラ、サンダー、サンダラ	どうかな？
	飛ばそう！
朧薙ぎ	見ろ！　このスピード！
	ランデブーといこうか！
	アクセル全開！
エグゾーストソード	盛り上げていこうか！
	楽しんでるかい!?
	抱きしめてくれよ
	私だけを見てくれ！
イグニッションフレイム	ハートに火をつけようか！
	プレゼントフォーユー！
	熱くなってきたーッ！
	フルスロットルッ！
回避	遅いな
	アマいねえ

攻撃を受けたときの反応

小さくひるんだ	やるねえ
	ほほう
	ハハッ
大きくひるむかダウンした	いいぞぉ……
	もっと！
	もっと感じさせてくれ！
	オーマイフレンド！
HPがゼロになった	くうう……さすがだ

バトル中の特殊なボイス

バトル開始	さあ、正々堂々と勝負だ。マイフレンド！
ローチェのHPが残り70%になったときのイベントシーン	レッドゾーンまで振り切ってみようか！





未知なる魔物＋虚無なる魔物戦

CHAPTER 4のバトルでは、クラウドとティファのかけ合いのほか、セブンスヘブン前で戦うバレットとジェシーの声も聞ける。

※CV：森谷里美(ジェシー)

CHAPTER 4でのバトル中の特殊なボイス

▼未知なる魔物×4とのバトル中	
バトル開始	クラウド：店まで急ぐぞ ティファ：うん！
未知なる魔物を攻撃して『ニードルスナイプ』による反撃を受けた	クラウド：効いているのか？ ティファ：手ごたえがない
1体目の未知なる魔物を倒した	クラウド：倒したか？ ティファ：そう思いたいけど
2体目の未知なる魔物を倒した	クラウド：きりがない
3体目の未知なる魔物を倒した	ティファ：どんどん出てくる
4体目の未知なる魔物を倒した	クラウド：次から次へと……
▼虚無なる魔物＋未知なる魔物とのバトル中	
バトル開始	クラウド：どけ！
虚無なる魔物が『ストークゲイザー』の動作を開始した	クラウド：なんだ？ ティファ：何をするつもり？
虚無なる魔物が『フェイトストーム』の動作を開始した	ティファ：あきらめたわけじゃないよね？
『フェイトストーム』でクラウドが拘束された	ティファ：クラウド、待ってて！
『フェイトストーム』でティファが拘束された(※1)	クラウド：離れろ！
『フェイトストーム』で拘束されたクラウドを助けた	クラウド：すまない、ティファ ティファ：まかせて！
『フェイトストーム』で拘束されたティファを助けた(※1)	ティファ：助かった クラウド：また来るぞ！
虚無なる魔物がはじめてヒート状態になった	クラウド：なんだ？
虚無なる魔物が再度ヒート状態になった	クラウド：何を企んでる？ ティファ：様子が変わった？
ある程度の時間が経過した	クラウド：どうする ティファ：このままじゃ
離れた位置で戦っているバレットのボイス(※2)	バレット：くそ、どっからわいてんだ バレット：しつけえぞ バレット：いい加減、うせやがれ！
離れた位置で戦っているジェシーのボイス	ジェシー：逃がすか！ ジェシー：何匹いるの？ ジェシー：あっち行って

※1……バトル開始時にティファが拘束されたときをのぞく
※2……表内のもの以外に、「基本的なアクション」の「たたかう(片手銃)」のボイス(→P.136)も言う



ダストドーザー戦

クラウドたちのボイスに耳をかたむければ、3人が戦況を的確に分析し、声をかけ合って連携しながら戦っていることがわかる。

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階(ダストドーザーのHPが残り100〜71%)のとき	
バトル開始	クラウド：珍しいな、旧式兵器だ バレット：オンボロってか クラウド：動きは鈍いが、火力は高い。なめてかかるな
ダストドーザーに攻撃を何度か当てた	バレット：かってえな ティファ：どうしよう？ クラウド：脚を狙え。崩すぞ
ダストドーザーをはじめてバースト状態にした	ティファ：見て、あそこ！ クラウド：魔晄ジェネレーター。ヤツの心臓だ バレット：止めろってことだな クラウド：あれは、魔晄ジェネレーターか バレット：おっ、弱点発見！ ティファ：あの光ってるとこ、怪しい
はじめてバースト状態になっているダストドーザーに攻撃を何度か当てた	バレット：手ごたえあり！ ティファ：効いてるみたい クラウド：この調子でいくぞ
▼第2段階(ダストドーザーのHPが残り70〜41%)のとき	
ダストドーザーがはじめてスタンレイを呼び出した	ティファ：なんかきたよ クラウド：飛行兵器か バレット：オレの出番だな
スタンレイに何度か攻撃された	ティファ：もう邪魔！ クラウド：目障りだな バレット：こいつらを先に落とさねえと
出現中のスタンレイを全滅させた	バレット：これでイケんだろ クラウド：いまのうちに叩くぞ ティファ：全部、落とした！ バレット：でけえのに集中すんぞ
ダストドーザーが『増援要請』で再度スタンレイを呼び出した	ティファ：また？ バレット：面倒くせえ！ クラウド：時間をかけると不利だな ティファ：キリがないよ！
▼第3段階(ダストドーザーのHPが残り40%以下)のとき	
ダストドーザーが第3段階に移行するときのイベントシーン	バレット：やったか？
ダストドーザーが第3段階に移行した	ティファ：なに？ クラウド：システムエラーか バレット：欠陥品かよ！
ダストドーザーがはじめて『レールサンダー』の動作を開始した	バレット：なんの真似だ？ ティファ：これって…… クラウド：レールから離れろ！ クラウド：何をする気だ……(「ハッ」と声をあげて)レールか？ バレット：なんの真似だ？ (「ハッ」と声をあげて)レールか！ ティファ：これって……(「はあっ」と声をあげて)レール？
ダストドーザーがはじめて『レールサンダー』の動作を終えた	クラウド：レールを伝う電流か バレット：ビリビリはゴメンだぞ ティファ：これが奥の手ってわけね
ダストドーザーが再度『レールサンダー』の動作を開始した	クラウド：くるぞ！ クラウド：電流に気をつけろ バレット：またビリビリか！ バレット：ビリビリ警報！ ティファ：レールから離れて！ ティファ：足元注意！
ダストドーザーのバースト状態が解除され、装甲に攻撃を当てられるようになった	バレット：復活しやがった！ ティファ：どうする？ クラウド：装甲を破壊する、丸裸にするぞ クラウド：隙がない。装甲を破壊する、丸裸にするぞ バレット：復活しやがった！　装甲をぶっ壊すしかねえか ティファ：復活した？　前の装甲、壊せるかな
装甲を破壊する前に、ダストドーザーのバースト状態が再度解除された	バレット：倒してもすぐに戻りやがる ティファ：やっぱり装甲を壊さないと
装甲を破壊した	ティファ：やった！ バレット：ざまあみろ クラウド：これで攻撃が通る
▼第1〜第3段階のうち複数の段階で聞けるボイス	
『ターゲットロック』でクラウドが狙われた	バレット：クラウド、狙われてんぞ！ クラウド：このまま引きつける。いまのうちに叩け クラウド：俺が相手だ クラウド：きたか
『ターゲットロック』でバレットが狙われた	ティファ：バレット、狙われてる！ バレット：しゃーねえ、オレが引きつける クラウド：攻撃はまかせろ バレット：おっと、人気者はつれーな バレット：いいぜ、ドンドン撃ってこい
『ターゲットロック』でティファが狙われた	クラウド：ティファ、気をつけろ！ ティファ：オトリになるから、攻撃をお願い ティファ：にらまれてる？ ティファ：オトリはまかせて



エアバスター戦

バトル中は、立体映像のハイデッカーが空中に映し出されており、何かにつけて挑発的な態度でしゃべる。

※CV：長 克巳(ハイデッカー)

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階(エアバスターのHPが残り100～81%)のとき

バトル開始	**ティファ**：クラウド、大丈夫？ **クラウド**：問題ない。そっちは行けるか **バレット**：おう、まかせろ **ハイデッカー**：ウータイの手先、アバランチ諸君。無様な姿を市民にさらしてもらうぞ
エアバスターがはじめて『ビッグボンバー』の動作を開始した(※1)	**ハイデッカー**：ビッグボンバーの高火力を味わうがいい
『ビッグボンバー』でクラウドが狙われた(※2)	**ティファ**：クラウド、動けないの？ **バレット**：デカブツを止めるぞ
	バレット：また仕込み始めやがった **ティファ**：なんとかして止めなきゃ
『ビッグボンバー』でバレットが狙われた(※2)	**ティファ**：攻撃を止めなきゃ **クラウド**：交互に攻めて揺さぶるぞ
	ティファ：また始まった。クラウド、動ける？ **クラウド**：問題ない、止めるぞ
『ビッグボンバー』でティファが狙われた(※2)	**バレット**：おい、こいつを止めるぞ **クラウド**：両側から攻める
	バレット：おい、ティファが狙われてんぞ **クラウド**：必ず止める
ある程度の時間が経過した	**ハイデッカー**：まずは神羅の技術力を見せつけてやろう
	ハイデッカー：さあ、もだえ苦しめ
	ハイデッカー：立ち上がりは上々だな
	ハイデッカー：想定どおりの破壊力だ
	ハイデッカー：市民を扇動するには、このくらい派手にやらねばな
	ハイデッカー：順調順調。効果てきめんだな
	ハイデッカー：我が社の戦闘プログラムに狂いはない
	ハイデッカー：発射サイクルは最適のようだな

▼第2段階(エアバスターのHPが残り80～51%)のとき

エアバスターが第2段階に移行した	**ハイデッカー**：戦闘フェーズ、第2段階へ移行。ここからがエアバスターの本領発揮だ。充填開始、さあ慌てふためけ！
エアバスターがはじめて『バスターキャノン』の動作を終えた	**バレット**：なんつー威力だ **ティファ**：危なかった…… **クラウド**：へたに攻め込めないな
エアバスターが再度『バスターキャノン』の動作を開始した	**クラウド**：また来る、いったん退くぞ
	クラウド：ここは退く
	バレット：ぶっぱなすつもりか
	バレット：逃げるが勝ちだ
	ティファ：また来る、早く安全な場所へ
	ティファ：撃たれる前に逃げなきゃ
エアバスターがはじめて『アーム分離』を使った	**ハイデッカー**：無駄だ。どこまでも追跡して狙い撃つぞ **ティファ**：飛びまわってるの、邪魔！ **クラウド**：先に片づけるぞ
エアバスターが『ドッキング』を使った	**ハイデッカー**：この程度でやられてもらっては困る。倒しがいのある敵でなくてはな
	クラウド：あとは本体をやるだけだ
	バレット：よっしゃ！　これで本体を狙えるな
	ティファ：これで本体に集中できる
ある程度の時間が経過した	**ハイデッカー**：いいぞ、その調子だ。神羅に盾突く者の末路を思い知らせてやれ
	ハイデッカー：エアバスターの守りは完璧だ。なす術なく力尽きろ
	ハイデッカー：貴様らの攻撃など無意味。神羅の技術力にひれ伏すがいい

※1……言わないこともある(その場合はつぎに使うときに言う)
※2……各条件の2種類目のかけ合いボイスは、こちらの攻撃で『ビッグボンバー』の動作を中断させたことがある場合のみ言う



▼第3段階(エアバスターのHPが残り50～16%)のとき

エアバスターが足場から離れた場所を飛びまわりはじめた	**ハイデッカー**：エアバスター、最終フェーズに移行する。さぁ処刑の時間だ！ **クラウド**：空中戦か。あんたが頼りだ、バレット **バレット**：おうよ、フォローはそっちにまかせたぜ
エアバスターが足場に接近してきた	**クラウド**：今だ、たたみかけるぞ **ティファ**：うん、暴れたい気分
	クラウド：今だ！ **ティファ**：うん、全力で行こう
はじめて足場に接近したエアバスターが『バスターキャノン』の動作を開始した	**ハイデッカー**：いよいよクライマックスだ。バスターキャノン、充填開始 **バレット**：またあのビームか **クラウド**：来るぞ、よけろ
エアバスターが再度足場から離れた	**バレット**：オレの見せ場だな **クラウド**：ああ、頼んだぞ
ある程度の時間が経過した	**ハイデッカー**：もう手加減はせんぞ。徹底的に叩き潰してくれる
	ハイデッカー：クライマックスはすぐそこだ。魔晄炉と共に散るがいい

▼第4段階(エアバスターのHPが残り15%以下)のとき

エアバスターが第4段階に移行した	**ハイデッカー**：アバランチ諸君、名残惜しいがお別れの時間だ。この映像は戦意高揚のため、大いに活用させてもらうぞ **クラウド**：あと少しだ。力を合わせるぞ **ティファ**：いつでも行けるよ **バレット**：派手にかましてやろうぜ
エアバスターが『バスターキャノン』の動作を開始した	**クラウド**：来るぞ **バレット**：ぶっ放したあとがチャンスだ
	バレット：しぶといやつだな **ティファ**：攻撃後の隙を狙おう
	ティファ：また来るよ **クラウド**：ここで終わらせる

▼第1～第3段階のうち複数の段階で聞けるボイス

エアバスターが第1～第2段階のときに、ある程度の時間が経過した	**ハイデッカー**：神羅の最新兵器の味はどうかね？
	ハイデッカー：実にいい眺めだ
	ハイデッカー：(笑って)ネズミごときにはなにもできまい
	ハイデッカー：もがけもがけ、簡単に死なれてはつまらないからな
エアバスターが第2～第3段階のときに、ある程度の時間が経過した	**ハイデッカー**：いい記録が撮れているぞ
	ハイデッカー：愚か者め、神羅に歯向かうからこうなる
	ハイデッカー：仲間の悲鳴を聞かせてやろう





レノ（CV：藤原啓治）

伍番街スラムの教会でクラウドと戦うときのレノは本気を出しておらず、セリフからも余裕が感じられる。

基本的なアクション

ビートラッシュ	オラぁ！
	どうだ！
ダッシュラッシュ	いくぞ、と
	さてと
	おし
	もらい
	よっと
	オラぁ！
サンダーロッド	食らっとけ
	痛いぞ、と
	ビリビリっと
カウンター	おっと
	こっちだぞ、と
	がら空き！
	おせえ！
	ハッハー！
電磁ショット	食らえ
	いけ
電磁チェーン	とっておきだぞ、と
	こんなのどうよ！
	楽しくなってきたな！
電磁スパーク	かかったなぁ！
	吹っ飛べ
	サプライズだぞ、と
	じゃなー！
機雷射出	おかわりだぞ、と
	どーよ！
回避	ひゅ～
	アハッ
高速移動	よっと
	っしゃ！



攻撃の結果に応じた反応

『ビートラッシュ』『ダッシュラッシュ』をタイミング良く回避されてよろけた	にゃ
	まじか
	あら

攻撃を受けたときの反応

小さくひるんだ	おっと
大きくひるむかダウンした	にゃろ
	いって
	このっ
移動中に攻撃された	あっぶね

その他

両手を広げてから手招きをした	こいよ
	ビビってんのか？
	遊んでやるよ
腹を抱えて笑った	ヒャハハハハハ
	ンッフフフフ
	ハハハハッ
	楽しいな、おい！
下を向いて左足のつま先を地面にトントンした	はあ……
	あ～あ
	おいおい
	ったく……
下を向いて考えごとをするような動作をした	へー
	ふーん
	いいねえ

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階（レノのHPが残り100～51%）のとき

警備兵＋上級警備兵とのバトル開始	**レノ**：ボディガードは、俺たちの仕事だぞ、と **エアリス**：あれあれ、いつ守ってもらいましたかね～？ **レノ**：そりゃ、企業秘密ってやつだ **エアリス**：じゃあ、知らなくて当然
警備兵か上級警備兵のHPがゼロになった	**レノ**：根性出せよ！
	レノ：気合い入れてけよ！
	レノ：遊んでんなよ！
	レノ：はあ……
	レノ：あ～あ
	レノ：おいおい
	レノ：ったく……
最初にいた警備兵＋上級警備兵が全滅した	**レノ**：（「はいはい」とつぶやき）おーい、加勢を頼む
増援の警備兵＋上級警備兵が全滅した直後のイベントシーン	**レノ**：あーあ、情けない。かったるいけど、出番だぞ、と！
レノとのバトル開始	**エアリス**：クラウド、気をつけて！
レノとのバトル開始後にクラウドとレノの距離が離れた	**レノ**：怖気づいたか、ボディガードさんよ？
	レノ：来いよ、最初の威勢は行方不明か？
	レノ：なあ、もっと近くに来いよ

▼第2段階（レノのHPが残り50%以下）のとき

レノが第2段階に移行するときのイベントシーン	**レノ**：しぶといぞ、と。（「へっ」と笑い）でも、どんな仕事も楽しむのが、プロフェッショナルだぞ、と！
レノが第2段階に移行した	**レノ**：刺激的なときを過ごそうぜ
クラウドとレノの距離が離れた	**レノ**：来いよ、最初の威勢はどこいった？
	レノ：ソルジャーなら余裕だろ？
	レノ：尻尾巻いて逃げないよな？

▼いつでも聞けるボイス

クラウドが花畑に入った	**エアリス**：そこで、戦ってほしくない
クラウドが花畑に入ったあとに、警備兵たちやレノが花畑に入った	**エアリス**：お花、ふまないで！
	エアリス：バチがあたっても、知らないよ？
	エアリス：お花に、のろわれちゃうかも？
	エアリス：もしもーし、気をつけて！
クラウドのHPがはじめて残り29%以下になった	**レノ**：ほ～ら、ボロがでてきた



ルード（CV：楠 大典）

ルードは口数が少なく、短いひとことですませる場合がほとんど。また、女性を攻撃するときの声には優しさが感じられる。

基本的なアクション

つかむ（対女性）、足払い（対女性）	悪いな
	失敬
	仕事だ
グレートパンチ	もらう！
	ここだ！
	落ちろ！
かかと落とし	沈め！
	落ちろ！
ドリームパウダー	眠っててくれ
	大人しくしてくれ
	ふむ
地走り	飛べ
	食らえ！
気烈波	とらえる！
	そこだ！
攻撃をガード	効くか
	軽い
	ムダだ
	見切った

攻撃を受けたときの反応

小さくひるんだ	ほう
大きくひるむかダウンした	なにっ
	しまった
睡眠状態になった	なっ!?
	待て!?
睡眠中	相棒……

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階（ルードのHPが残り100～65%）のとき

バトル開始	**エアリス**：暴力、反対！ **クラウド&ルード**：下がってろ
ある程度の時間が経過した	**エアリス**：ほっといてくれない？ **ルード**：できない
	ルード：相棒の借り、返させてもらう **クラウド**：やってみろ
	ルード：ふむ、ソルジャーか **クラウド**：クラスファースト **ルード**：ふ……

▼第2段階（ルードのHPが残り64%以下）のとき

ルードが第2段階に移行するときのイベントシーン	**ルード**：やるな **エアリス**：帰る気になった？ **ルード**：いや、楽しくなってきた
ルードが第2段階に移行した	**エアリス**：まだやる？ **ルード**：仕事だからな **クラウド**：仕事は選んだ方がいい
ある程度の時間が経過した	**エアリス**：クラウド、強いでしょ？ **ルード**：これくらいのヤツは、ゴロゴロいる **クラウド**：一緒にするな
	クラウド：相棒の借りは返せそうか **ルード**：ああ、順調だ
	ルード：暴力反対じゃないのか？ **エアリス**：う～ん、正当防衛？





ヘルハウス戦

バトル中は、実況を務めるコッチとソッチがノリノリで観客を盛り上げる。セリフのバリエーションも非常に多い。

※CV：木村 昴(コッチ)、北村謙次(ソッチ)、小松由佳(マム)、杉田智和(アニヤン)

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階(ヘルハウスのHPが残り100～81%)のとき

バトル開始	**コッチ**：さぁついに始まりました、コルネオ杯スペシャルマッチ **ソッチ**：数多の強敵をしりぞけた実力派カップルに対するは、数多の強敵をほふりし、悪魔の家 **コッチ**：いったい勝つのはどちらなのか。熱い戦いを見せてくれ！
ヘルハウスにクラウドが『たたかう』や武器アビリティを何度か当てた	**コッチ**：鮮やかな一撃。が、ヘルハウスはビクともしません **ソッチ**：何者の侵入も許さない、まさに最高クラスのセキュリティです
ヘルハウスにクラウドの『たたかう』などを何度か当てたあとに、エアリスが『たたかう』や『テンペスト』を何度か当てた	**ソッチ**：エアリス選手、積極的に攻撃していく。これにはヘルハウスもたじたじか？ **コッチ**：エアリス選手の華麗な技が炸裂、ヘルハウスの動きが止まった！ **ソッチ**：綺麗な花にはトゲがある
属性モード中のヘルハウスに弱点属性の魔法を当てた	**コッチ**：ヘルハウス、これは苦しそうだ。さっそく弱点を見抜かれてしまったか？ **ソッチ**：そうヒントは"あの色"……。痛恨の設計ミスとしか言いようがありません
属性モード中のヘルハウスに弱点属性以外の魔法を当てた	**コッチ**：魔法攻撃にもゆるがない。秘密兵器の名に偽りはありません
ヘルハウスが高台に移動して『ヘルボンバー』を使った	**コッチ**：最強カップルに降り注ぐ大量ミサイル。さあ、どう切り抜ける **コッチ**：やむことのないミサイルの嵐。ヘルハウス、容赦なく攻めていく
物理攻撃を当てたときにヘルハウスがヒート状態になった	**コッチ**：ヘルハウス、ダウン！　クラウド選手、力業で自分のペースに持ち込んだ **ソッチ**：エアリス選手も、この強引さに惹かれたのでしょうか
ヘルハウスがバースト状態になった	**コッチ**：おっとヘルハウス、動きが完全に止まったか？ **ソッチ**：留守宅に押し入る勢いで責め立てる、クラウド&エアリスチーム
ある程度の時間が経過した	**コッチ**：お互い様子見といった感じですね **ソッチ**：ギリギリまで手の内……いや、家の内を隠す作戦でしょうか **コッチ**：両者の間に流れる緊張感が、こちらにも伝わってきます **ソッチ**：会場の熱気と相まって、マイクを持つ手も汗ばんできました

▼第2段階(ヘルハウスのHPが残り80～29%)のとき

ヘルハウスが第2段階に移行するときのイベントシーン	**クラウド**：(喜んで前に出ようとするエアリスを制止して)待て **マム**：あんがい、あっけなかったね **アニヤン**：いや、これからだ (ヘルハウスが変形していく) **ソッチ**：おおっと！ **コッチ**：なんだこれは！ **エアリス**：なに？ **クラウド**：来るぞ！
ヘルハウスが第2段階に移行した	**コッチ**：温かな我が家が一変。ついに人食い屋敷イン・ダ・ハウス **ソッチ**：本性をあらわしたヘルハウスにどう挑む、クラウド&エアリス
物理攻撃を当てたか右腕または左腕を破壊したことで、ヘルハウスがヒート状態になった	**コッチ**：クラウド選手、華麗な太刀筋でヘルハウスを圧倒していく
ヘルハウスが2回ヒート状態になった	**コッチ**：クラウドチーム、ナイスセーブ！　ヘルハウスの動きが止まった **ソッチ**：息の合ったコンビネーション。ふたりの間に入り込む隙はありません
ヘルハウスがバースト状態になった	**コッチ**：ヘルハウス、ダウン！　こうなっては手も足も出ません
ヘルハウスがはじめて無敵モードになった	**コッチ**：なにやら怪しげな雰囲気。ヘルハウス、いったいなにを企んでいるのでしょうか
ヘルハウスがはじめて『ソニックロケット』『アイスボンバー』『サンダーアタック』『もっとおもてなし』のいずれかを使った	**コッチ**：おっと、ついに来るか本気の一撃 **ソッチ**：当たったらひとたまりもありません
ヘルハウスの無敵モードや属性モードを解除させた	**コッチ**：『バリアなんて興味ないね』。クラウド選手のつぶやきが聞こえてくるようだ **ソッチ**：クールすぎてイケすかない！ **ソッチ**：エアリス選手、ナイスな機転でバリアを解除 **コッチ**：頼れる可愛いパートナー。オレもこんな彼女が欲しい！
ヘルハウスが再度無敵モードになった	**コッチ**：この程度ではくじけない。ヘルハウス、再び防御を固めます
ある程度の時間が経過した	**コッチ**：激しい攻防が繰り広げられております。一瞬たりとも目が離せません
ヘルハウスが無敵モードのまま、ある程度の時間が経過した	**コッチ**：まさに完全無欠のセキュリティ。最強カップルはこの壁にどう立ち向かうのか？

▼第3段階(ヘルハウスのHPが残り28%以下)のとき

ヘルハウスがはじめて『クレイジードロップ』で飛びはじめた	**コッチ**：飛んだ、飛んでいる！　いま、建築史に新たな1ページが刻まれました
ヘルハウスがはじめて『クレイジードロップ』で飛びまわったあと、「フィニッシュ！」の表示とともに属性モードになった	**ソッチ**：(「おっと！」と叫び)ここでバリアチェンジ。なにを企んでいるのかヘルハウス
『クレイジードロップ』で属性モードになったあとのヘルハウスの降下攻撃をクラウドやエアリスが受けた	**コッチ**：決まった！　まさに、家が降ってきたような衝撃だ **ソッチ**：降りかかる災難。事前の対策不足が悔やまれます
『クレイジードロップ』で属性モードになったあとのヘルハウスの動作を、弱点属性の魔法で中断させた	**コッチ**：ヘルハウスの隙と弱点を突く見事な攻撃。最強カップル、ヘルハウスを撃墜だ **ソッチ**：飛ぶ家を落とす勢いで攻めていく
ヘルハウスが再度『クレイジードロップ』で飛びはじめた	**コッチ**：飛翔するヘルハウス。勝利を掴む、栄光のテイク・オフ **ソッチ**：空駆けるヘルハウス。何度見ても、シュールな光景です
ヘルハウスが再度『クレイジードロップ』で飛びまわったあと、「フィニッシュ！」の表示とともに属性モードになった	**コッチ**：ヘルハウス、再びバリアチェンジ。来るか、来るのか？ **コッチ**：バリアが変わった。さあ、防げるか！ **ソッチ**：狙いを定めるヘルハウス。このまま家の下敷きか？ **ソッチ**：見つめ合う両者。この読み合い、制するのはどっちなのか？
闘技場に「コルネオからのプレゼント」が届いた	**コッチ**：ここで、プレゼントタイム。ドンからの差し入れが届いております **ソッチ**：気になるその中身は、開けてみてのお楽しみ
「コルネオからのプレゼント」で届いたコルネオボックスに入っていた魔晄石でクラウドとエアリスのMPが回復した	**コッチ**：なんという思いやり。ドンの優しさが、体の隅々に行き渡ります
「コルネオからのプレゼント」でスイーパーとカッターマシンが現れるか、届いたコルネオボックスに入っていた爆弾の爆発にクラウドやエアリスが巻きこまれた	**ソッチ**：なんというサプライズ。ドンのおちゃめが大爆発！
ヘルハウスのHPが残り5%前後になった	**コッチ**：コルネオ杯スペシャルマッチも、いよいよ大詰め。今宵の頂点がついに決まってしまうのか **ソッチ**：トイレを我慢中の皆さん、腹をくくるご準備を
ヘルハウスがバースト状態になった	**コッチ**：うぉおおお！　ヘルハウス、いよいよ倒壊寸前か？ **ソッチ**：人食い屋敷の歴史に幕を閉じんと、解体業者・クラウド&エアリスが現場に駆けつけます
ある程度の時間が経過した	**コッチ**：ここまではクラウド&エアリスチームが優勢。しかし、なにが起こるかわからないのがコルネオ杯 **ソッチ**：来るか、家対人の大逆転劇。1秒たりとも見逃せません **コッチ**：ご近所トラブルは全力回避 **ソッチ**：ヘルハウス、持てる力を外敵排除に全振りだ！

▼第1～第3段階のうち複数の段階で聞けるボイス

ヘルハウスが『ヘルボンバー』『ぬいぐるみ爆弾』『バリアチェンジ』などを使った	ソッチ：今まさに襲いかからんとするヘルハウス ソッチ：ヘルハウス、狙いを定める ソッチ：暴れ狂う家。まさに恐怖でしかありません ソッチ：力押しで攻めるヘルハウス。さぁ、防げるか？
ヘルハウスが『ヘルボンバー』を使った	コッチ：うるわしいカップルを引き裂く椅子の雨 ソッチ：番狂わせの一番に相応しい荒れ模様です。さあ、どう切り抜ける コッチ：ふたりの愛を試さんと、容赦なく家具が降り注ぐ ソッチ：激しく燃えさかり、後にはなにも残しません ソッチ：椅子がリング一面を覆いつくす。流れ弾、もとい"流れ椅子"にご注意を コッチ：一面を焼き尽くす爆風。これは逃げ場がありません コッチ：怒濤のミサイル攻撃。ご覧ください、この圧倒的破壊力
ヘルハウスが『ぬいぐるみ爆弾』を使った	コッチ：ご覧ください。天より舞い降りる、キュートなぬいぐるみたち コッチ：窓から飛び出すぬいぐるみ。思わず抱きしめたくなる可愛さだ コッチ：こちらのぬいぐるみは闘技場受付のショップにて、お買い求めいただけます。数量限定、欲しい方はお早めに
ヘルハウスが『おもてなし』か『もっとおもてなし』(以下、各種『おもてなし』)で吸いこみはじめた	コッチ：(「おっとお！」と叫び)ヘルハウス、オープン・ザ・ドア！　ふたりをホームパーティーへご招待だ コッチ：禁断の扉が開かれた！ コッチ：このまま吸い込まれてしまうのか？ ソッチ：ヘルハウス、ものすごい勢いで吸い寄せている ソッチ：強引なお誘い。どうするクラウド＆エアリス
各種『おもてなし』でクラウドかエアリスが吸いこまれて拘束された	コッチ：吸い込まれた！　中でどんな宴が催されているのか、想像するだに恐ろしい コッチ：抵抗むなしく、ドアが閉じられます コッチ：吸引完了！　お食事タイムのはじまりだ ソッチ：中でなにが起きているのか。事態は一刻を争います ソッチ：やられた！　果たして無事に生還できるのか
各種『おもてなし』でクラウドもエアリスも吸いこまれずにすんだ	コッチ：クラウド＆エアリスチーム、ヘルハウスの誘いを丁重に辞退。ドアが虚しく閉じられます
各種『おもてなし』の拘束後の攻撃をクラウドかエアリスが最後まで受けたがHPは残った	コッチ：奇跡の生還だ！　しかし、このダメージは大きい
各種『おもてなし』の拘束後の攻撃でクラウドが戦闘不能状態になった	コッチ：クラウド選手、出てくるなりダウン！　これが人食い屋敷の咀嚼力か
各種『おもてなし』の拘束後の攻撃でエアリスが戦闘不能状態になった	ソッチ：エアリス選手が帰ってきました。が、耐え切れずダウン！
ヘルハウスに魔法や武器アビリティを何度か当てた	コッチ：ここで一気に畳みかける コッチ：さあ、どうなるどうなる ソッチ：このまま押し切るか？ ソッチ：クラウド＆エアリス、この隙を見逃しません
属性モード中のヘルハウスに吸収属性の魔法を当てた	コッチ：ヘルハウス、なんと魔法を吸収しています ソッチ：画期的なエネルギーシステム。ミッドガルの明日を担うエコ住宅です コッチ：タイミングが悪かったか？ コッチ：これは痛恨の選択ミス ソッチ：ブ～！　この属性はハズレだったようです ソッチ：思わぬ贈りもの！　ヘルハウス、ごきげんです
ヘルハウスに当てた攻撃のダメージを何度か軽減された	コッチ：あまり効いていないようですね コッチ：まったく歯が立ちません コッチ：手応えはイマイチか？ ソッチ：このままゴリ押すつもりでしょうか ソッチ：思うようにダメージが入りません ソッチ：見てるこちらも、もどかしい
ヘルハウスに弱点属性の魔法を当てた	コッチ：決まった！　クラウド＆エアリスチーム、優勢です コッチ：ヘルハウス、これはたまらない ソッチ：ジャックポット！　大ダメージです ソッチ：お見事、華麗に技を決めました
無敵モード中のヘルハウスに物理攻撃を当てた	コッチ：苛烈な攻撃もなんのその。鉄壁の守りが再びカップルを追い詰める
無敵モード中のヘルハウスに魔法攻撃を当てた	ソッチ：魔法も寄せつけない完璧な設計。これぞ理想のマイホーム
ヘルハウスが3回以上無敵モードになった	コッチ：再びのバリア展開。なかなか攻めきれません コッチ：またしても立ちはだかる壁 ソッチ：ヘルハウス、守りを固めます ソッチ：用心深く侵入者を拒むヘルハウス
クラウドがはじめて大ダメージを受けた	コッチ：決まった！　さすがのクラウド選手も大打撃か？
エアリスがはじめて大ダメージを受けた	ソッチ：エアリス選手、まともにくらった。これは痛そうだ
クラウドかエアリスが再度大ダメージを受けた	コッチ：クラウド＆エアリスチーム、これは痛い コッチ：このダメージは無視できません ソッチ：なんという衝撃。ひとたまりもありません ソッチ：大技を決めたのはヘルハウス
クラウドの残りHPがはじめて25%以下になった	ソッチ：クラウド選手、少々苦しそうです。このまま戦えるのか
エアリスの残りHPがはじめて25%以下になった	コッチ：エアリス選手、つらそうです。客席のファンも固唾をのんで見守っている
クラウドかエアリスの残りHPが再度25%以下になった	コッチ：クラウド＆エアリスチーム、押されているか？ コッチ：厳しい戦いを強いられる、クラウド＆エアリス ソッチ：体制を立て直せるか、クラウド＆エアリス ソッチ：おっとこれはヘルハウス優勢か
クラウドが戦闘不能状態になった	コッチ：クラウド選手、ダウン！ ソッチ：これは厳しい戦いになりそうです コッチ：クラウド選手、ダウン！
エアリスが戦闘不能状態になった	ソッチ：エアリス選手がダウン！ コッチ：会場のエアリスファンは大ブーイングです コッチ：エアリス選手がダウン！ ソッチ：エアリス選手がダウン！
クラウドかエアリスが戦闘不能状態のまま、ある程度の時間が経過した	コッチ：引き裂かれたふたりの絆。パートナーを救い出すことはできるのか コッチ：ヘルハウスの猛攻が止まらない、このまま押し切られてしまうのか ソッチ：強いられる孤独な戦い、どこまで粘れるのでしょうか
ヘルハウスがヒート状態になった	コッチ：おっと、どうしたヘルハウス コッチ：ヘルハウス、たまらず隙を見せました ソッチ：クラウド＆エアリスチーム、これはチャンス！ ソッチ：これはピンチか、ヘルハウス
クラウドが『凶斬り』か『クライムハザード』をヘルハウスに当てた	コッチ：決まった！　大剣が繰り出す、鮮やかな一撃 ソッチ：会場のボルテージも、一気にリミットブレイク！
エアリスが『癒しの風』か『星の守護』を使った	コッチ：エアリス選手による健気なサポート。会場に漂う、癒やしのブリーズ ソッチ：体だけでなく、心も元気になりますね
イフリートを召喚した	コッチ：この会場の熱狂すら生ぬるい。炎の魔人のお出ましだ！ ソッチ：灼熱の業火は堅牢なヘルハウスすらも焼き尽くしてしまうのか？
チョコボ＆モーグリを召喚した	コッチ：風と共に駆けぬけるのは、モーグリが操るチョコボ！ ソッチ：可愛い見た目と裏腹に、その一撃は強力だ！
シヴァを召喚した	コッチ：クール＆ビューティー！　舞い降りしは、全てを凍らす氷の女王 ソッチ：突き刺すほどに鋭い眼差し。たまりません！
デブチョコボを召喚した	コッチ：リングにめり込む重量感。デブチョコボ、ふてぶてしく登場を決めた！ ソッチ：ビッグでラージでヒュージなチョコボも、人食い屋敷のオヤツとなってしまうのか？
リヴァイアサンを召喚した	コッチ：すべてを飲み込む荒波のごとく、水の化身が暴れ回る ソッチ：皆様。高波にさらわれぬよう、しっかりとシートにおつかまりください
バハムートを召喚した	コッチ：なんということでしょう、竜の王が闘技場に降臨です ソッチ：身の保証はもはや不可能。安全確保は各自のご判断でお願いします
カーバンクルかサボテンダーかコチョコボを召喚した	コッチ：ご覧ください。天より舞い降りる、キュートなぬいぐるみたち ソッチ：可愛い見た目と裏腹に、その一撃は強力だ！ コッチ：さあ、どうなるどうなる
ある程度の時間が経過した	コッチ：試合の行方はまだわかりません コッチ：まだまだ、お楽しみはここからです コッチ：怒濤の展開、目を離す隙がありません コッチ：かつてないほどに熱い戦いだ コッチ：今、この闘技場に新たな歴史が刻まれております ソッチ：期待も掛け金も膨れ上がっております ソッチ：(「やー」と言い)実況者冥利に尽きる試合ですね ソッチ：(「んー」と言い)エアリス選手、かわいいですね ソッチ：観客の皆様、盛り上がっておりますでしょうか？ ソッチ：歓声とヤジに会場が揺れんばかりです
ゲームオーバーになった	コッチ：コルネオ杯―― ソッチ：優勝は――人食い屋敷、ヘルハウス！ コッチ：(すすり泣いて)クラウド＆エアリスチーム、奮闘むなしく、ヘルハウスの餌食に……！　サンキュー＆グッバーイ！



レノ＋ルード

長年コンビを組んでいるレノとルードは、気心が知れているだけあって、バトル中でもお互いに軽口をたたき合う。

※CHAPTER 12でのバトル専用のボイスを掲載

レノの基本的なアクション

タークス光線	食らえ
	いけ
エアリアルラッシュ、バインドチェーン	コラコラ
	おっと～
	ちょい待ち
	大人しくしてろ
疾風雷電	ボサッとしてんなよ
	ま、いけんだろ
	ふ～ぅううううっ！
ライトニングボム	吹っ飛べ！
	食らえ！
	ドカン！
	ハハーッ！
ピラミッド	ほらよっ

ルードの基本的なアクション

爆撃	レノ、離れてろ
	補充完了
	接近する
	投下完了、弾を補充する
	いったん離れる
	すぐに戻る
タイタンブロウ	いくぞ
	そこか
	動くな
コークスクリュー	邪魔だ！
	アマい！

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階(レノのHPが残り100～65%)のとき	
バトル開始	**クラウド**：速いぞ、気をつけろ **バレット**：オレにかかれば楽勝よぉ！ **レノ**：ハッ、言ってろ
ある程度の時間が経過した	**レノ**：おまえ、ルードもやったんだって？ **クラウド**：仕事だ **レノ**：借り、まとめて返すぞ、と
▼第2段階(レノのHPが残り64～40%、ルードのHPが残り100～52%)のとき	
レノ＋ルードが第2段階に移行するときのイベントシーン	**レノ**：なかなかしぶといぞ、と **ルード**：爆撃準備、開始する **レノ**：んん？　ったく、どいつもこいつも好き勝手やりやがって。(「へっ」と笑い)ま、オレもか
レノ＋ルードが第2段階に移行した	**クラウド**：ヘリに注意しろ！
レノのHPが残り40%を切ってヒザをついた	**レノ**：ちっ……
	レノ：……ちくしょう
▼第3段階(レノのHPが残り39%以下、ルードのHPが残り51%以下)のとき	
レノ＋ルードが第3段階に移行するときのイベントシーン	**レノ**：ルード！　(ヘリの爆発に巻きこまれて)いってぇ～(ルードが死んだと思って悲しげな顔をしているレノの肩を、ルードがたたく) **レノ**：(「へっ」と笑い)落とされてやんの **ルード**：どうせ、降りるつもりだった **レノ**：(「へっ」と笑い)始末書は、おまえな。さあ、楽しもうぜ、相棒！
レノ＋ルードが第3段階に移行した	**ルード**：タークスの本気 **レノ**：見せてやるぞ、と。タークスに喧嘩売って、タダで済むと思うなよ **バレット**：(「ハハッ」と笑い)自信たっぷりかよ！
ルードよりも先にレノのHPがゼロになった	**レノ**：ぐ、が **ルード**：レノ！
レノよりも先にルードのHPがゼロになった	**ルード**：くそ…… **レノ**：ルード！



アノニマス戦

バレットの「ビリビリ警報！」というセリフは、ダストドーザー戦でも聞ける。言葉のセンスがいかにもバレットらしい。

バトル中の特殊なボイス

▼アノニマスが出現するまで	
バトル開始	**バレット**：どこに隠れてやがった **ティファ**：神羅の実験体？ **バレット**：神羅のもんは全部ぶっつぶす！
12体のネムレスをすべて倒した	**バレット**：こりゃまたゾロゾロと **ティファ**：いける？ **バレット**：ああ、どうってことねえ
追加で現れた6体のネムレスをすべて倒した	**バレット**：ちょこまかと、邪魔くせぇ！ **ティファ**：キリがないね **バレット**：ティファ、上まで行けそうか？ **ティファ**：援護、お願い
足場に登らないまま、ある程度の時間が経過した	**バレット**：ティファ、上まで行けそうか？ **ティファ**：援護、お願い
	ティファ：上に行かないと
	バレット：ティファ、こっちだ！
	バレット：ティファ、頼む！
▼アノニマスが第1段階(HPが残り100～81%／※1)のとき	
アノニマスが出現した	**ティファ**：(アノニマスの攻撃で吹き飛ばされて)きゃあっ！ **バレット**：ティファ！
アノニマスがはじめて『リリース』でネムレスを投げた	**ティファ**：ひどい、味方なのに
アノニマスが通路を狙って『ぶっこわす』を使った	**バレット**：ティファ、あぶねえ！
	バレット：ティファ、気をつけろ！
通路を狙っての『ぶっこわす』をティファが受けた	**バレット**：無事か？ **ティファ**：なんとか……
通路を狙っての『ぶっこわす』をティファが受けなかった	**ティファ**：ウソでしょ
	ティファ：あぶなかった
	ティファ：ギリギリ
▼アノニマスが第2段階(HPが残り80%以下／※2)のとき	
アノニマスが第2段階に移行した	**バレット**：そんじゃあ、お掃除といくか
ネムレスの『サンダガ』をアノニマスがはじめて吸収した	**バレット**：なんだありゃあ？ **ティファ**：吸収した？
ネムレスの『サンダガ』をアノニマスが吸収したあと、ネムレスが再度『サンダガ』の動作を開始した	**ティファ**：なんとかして止めなきゃ
	ティファ：また？
	バレット：おい、コイツを止めるぞ！
	バレット：またかよ！
アノニマスがはじめて『発電』を使った	**ティファ**：親玉をなんとかしないと **バレット**：でけえのに集中すんぞ！
アノニマスがはじめて『プラズマ放電』の動作を開始した	**ティファ**：なにか来る？ **バレット**：(「チッ」と舌打ちし)ぶっぱなすつもりか？
アノニマスが『プラズマ放電』の動作を終えた	**ティファ**：攻撃後の隙を狙おう
	バレット：ぶっ放したあとがチャンスだ！
アノニマスが再度『プラズマ放電』の動作を開始した	**ティファ**：また来る！　早く安全な場所へ
	ティファ：撃たれる前に逃げなきゃ
	バレット：逃げるが勝ちだ！
	バレット：またビリビリか！
	バレット：ビリビリ警報！
▼アノニマスの出現後に聞けるボイス	
アノニマスの触手をはじめて破壊した	**バレット**：おっとお疲れか？ **ティファ**：あそこ！ **バレット**：大事なとこが丸見えだぜ
アノニマスにはじめて『サンダー』か『サンダラ』か『サンダガ』を使って吸収された	**ティファ**：吸収した？
	バレット：吸収しやがった！

※1……難易度がHARDのときは「100～91%」
※2……難易度がHARDのときは「90%以下」



ルーファウス(CV:大川 透)

ルーファウスは、「D(ディー)」ことダークネイションを引き連れており、ときには指笛も使いながら命令を出す。

基本的なアクション

ショットガン(接近しての使用時)	油断したな
	逃がさん
リロード	ここからだ
	まだまだ
チェインショット	哀れだな
	無様だな
	大人しくしてろ
	どうした?
	犬は嫌いか?
	楽しくなってきたな
援護射撃	させるか
	相手をまちがえるな
	こっちだ
サンダーショット	食らえ
	痛いぞ
	吹き飛べ
Dリンク	D、レディ!
	準備はいいか
	さあ、いこうか
ダブルショット	いくぞ
	その程度か?
	邪魔だ
	踊れ
スモークコイン、レーザーコイン、トラップコイン、ボムコイン	さて
	どうする?
	スリルを楽しめ
	見ものだな
トラップコイン(ダークネイションとの連携時)	D、ジャンプ!
	行け
攻撃をガード	アマいな
	遅い
	調子に乗るな
	舐めるなよ
	ふ、いいぞ

攻撃を受けたときの反応

小さくひるんだ	ふん
	ほう
	そんなものか

その他

遠くにいるダークネイションを呼んだ	D、バック!
	もどれ
銃を撃つ反動で宙返りした	こっちだ
銃を撃つ反動で高速移動した	どこを見ている
髪をかき上げた	ははっ
	ふふんっ
	ハッハッハッ
手招きをした	こい
	楽しもうか?
額に手を当てて笑った	クッハッハッハ
	さすがは元ソルジャー



バトル中の特殊なボイス

▼第1段階(ダークネイションのHPが残り100～61%)のとき	
バトル開始	**クラウド**:すぐに終わらせる **ルーファウス**:つれないな
クラウドが合計4回、攻撃をルーファウスにガードされて反撃を受けた	**クラウド**:突破口はあるはずだ
クラウドが合計7回、攻撃をルーファウスにガードされて反撃を受けた	**クラウド**:下手に攻め込めないな
ダークネイションのHPが残り60%まで減った	**神羅管制室**:こちら管制室、敵機確認。迎撃を頼む
▼第2段階(ダークネイションのHPが残り60%以下)のとき	
ルーファウスが第2段階に移行するときのイベントシーン	**ルード**:了解 **クラウド**:俺を、なめているのか **ルーファウス**:まさか、ギリギリだ。だが、これがいい
ルーファウスが第2段階に移行した	**クラウド**:神羅のオモチャか **ルーファウス**:喜べ、遊んでやる
▼第3段階(ダークネイションが倒されたあと)のとき	
ルーファウスが第3段階に移行するときのイベントシーン	**クラウド**:今度こそ、ふたりきりだな **ルーファウス**:(「フッ」と笑ってから奇襲を仕掛け)忘れられない夜にしてやろう
ルーファウスが第3段階に移行した	**クラウド**:ようやく、本気か? **ルーファウス**:光栄に思うんだな
▼第1～第2段階で聞けるボイス	
ルーファウスがはじめてダークネイションとのリンクを切られた	**ルーファウス**:(「くっ」とつぶやき)やるな
ルーファウスが再度ダークネイションとのリンクを切られた	**ルーファウス**:(「ぐっ」とうめき)こいつ



セフィロス(CV:森川智之)

口にするセリフは謎めいたものが多い。バトルの途中で仲間たちが合流するときには、それぞれ専用のやり取りが交わされる。

基本的なアクション

絶空	ひざまずけ
	大人しくしていろ
	ムダだ
八刀一閃	痛みを刻もうか
	遊びは終わりだ
	耐えられるかな
	目を逸らすな
炎属性強化	なつかしくはないか
○属性強化(※3)、フレイムウォール、アイシクルピラー、サンダーストーム、グレートハリケーン、シャドウフレア	見ものだな
	命乞いの時間だ
	あがいてみせろ
	悪夢は好きか?
心無い天使	絶望を贈ろう
	叫びを聞かせてくれ
	闇は満ちた
	星に祈れ
滅刃	落ちろ
	別れはすんだか
	あらがってみろ
	この時を待っていた
	運命を断ち切ろうか
	滅びのはじまりだ

※3……炎属性強化、氷属性強化、雷属性強化、風属性強化、全属性強化

攻撃を受けたときの反応

大きくひるんだ	ほう
	おもしろい

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階(セフィロスのHPが残り100～86%)のとき	
バトル開始	**セフィロス**:運命に逆らうな、クラウド **クラウド**:黙れ!
足場がくずれて戦う場所が変化した	星の糧になるのだ
	私が怖いか?
	泣き叫ばないのか?
ある程度の時間が経過した	どうした、クラウド?
	クラウド、覚えているか?
	おまえには守れない
▼第2段階(セフィロスのHPが残り85～63%)のとき	
セフィロスが第2段階に移行するときのイベントシーン(ティファ合流時)	**ティファ**:ピンチだった? **クラウド**:そうでもない。(セフィロスに目を向け)準備はいいか **ティファ**:当然
セフィロスが第2段階に移行するときのイベントシーン(エアリス合流時)	**エアリス**:さみしかった? **クラウド**:べつに。(セフィロスに目を向け)強いぞ **エアリス**:うん、でも行こう
セフィロスがティファへ攻撃を仕掛けた	邪魔だ
	失せろ
	消えろ
	無駄だ
セフィロスがエアリスへ攻撃を仕掛けた	おまえに何ができる?
	未来が見えるか?
	運命は変えられない
▼第3段階(セフィロスのHPが残り62～16%)のとき	
セフィロスが第3段階に移行するときのイベントシーン(パーティにティファがいる状態でのバレット合流時)	**ティファ**:バレット! **バレット**:派手にやってんな **クラウド**:行くぞ
セフィロスが第3段階に移行するときのイベントシーン(パーティにエアリスがいる状態でのバレット合流時)	**エアリス**:バレット! **バレット**:待たせたな **クラウド**:行くぞ
セフィロスが第3段階に移行するときのイベントシーン(ティファ合流時)	**エアリス**:ティファ! **ティファ**:待った? **クラウド**:行くぞ
セフィロスが第3段階に移行するときのイベントシーン(エアリス合流時)	**ティファ**:エアリス! **エアリス**:おまたせ **クラウド**:行くぞ

キャラクターのアクションなどに応じたボイス



ユフィ（CV：かかずゆみ）

ミエを切ったり思いつきの技名を叫んだりなど、ノリや勢いでしゃべっている印象。おなじみの「シュシュシュ」も健在だ。

バトル開始

vs神羅（通常時）	神羅、はっけ〜ん！
	アタシに会ったが運の尽き！
	い〜い度胸じゃん！
	出たな、ワルモノ！
	腕が鳴る鳴るぅ〜！
vsモンスター（通常時）	ユフィちゃんのお通りだよ！
	そこのけそこのけモンスタ〜！
	さぁさぁ、お立ち会い！
	邪魔する気ぃ〜？
	ほら、どいたどいた！
vs神羅（緊迫した状況）	ヤ〜なかんじ〜！
	おどしたってムダだよっ！
	ビビるもんかってのっ！
	ナメないでよね……！
	いいじゃん、燃えてきた！
vsモンスター（緊迫した状況）	げ、ヤバいのきたぁ〜！
	カンベンしてよぉ〜……
	ちょっ……アタシ、おいしくないよ!?
	今日って厄日ぃ!?
	わあぁ、こっちくんなぁ〜！

基本的なアクション

たたかう	シュッ！
	それっ！
	よっと！
	シュシュ！
	よいせ〜っ！
	とりゃっ！
	へっへーん！
たたかう（コンボの最後の攻撃）、手裏剣投げ、シノビシュート	シュシュシュ！
	ど〜だっ！
	この〜！
	当たれ〜！
	そこだっ！
ガードの構え	受けたげる！
	やれるもんなら！
	く、くるならこい！
	痛くしないでよ!?
弱めの攻撃をガード	そんなもん？
	はいはい
	ふえっ!?
強めの攻撃をガード	やるじゃん！
	げげっ！
	あああぁっ！
	うううぅっ！
連携モード解除	サンキュ！
	おつかれ！
	解散！

※連携モードに関係する表内以外のボイスは、「キャラクター同士のかけ合いボイス」の「ユフィ＆ソノン」(→P.158)を参照

攻撃の結果に応じた反応

敵をヒートさせた	効いてる効いてる！
	スキみっけ〜！
	この程度〜？
	楽勝じゃ〜ん？
	シシシ、へばってる？
敵をバーストさせた	チャンス、チャ〜ンス！
	おしおきターイム！
	もう、こっちのモン！
	きたきたきたきた〜！
	けっちょんけちょんだ〜！
敵を倒した	成敗〜！
	おっしま〜い！
	どんなもんだっ！
	いっちょあがり！
	ざまみろっ！
攻撃を弾き返された	な、にぃ〜っ！
	かっ……たぁ！

攻撃を受けたときの反応

小さくひるんだ	やばっ！
	おろっ！
	うわっ!?
大きくひるんだ	やったな〜！
	よっ……くも〜！
ダウンした	うそうそっ!?
	マ〜ジ〜っ!?
	うわあああっ！
ダウンから立ち上がった	なんだよも〜！
	くっそ〜……！
	ふんぐっ！
スタン状態になった	うげっ！
	ぴぎゃっ!?
スタン中	なに……これぇ！
	うぐぐぐ……！
スタン状態が解除された	……やったな〜！
	あ〜、びっくりしたあ！
睡眠状態になった	ふわあ〜……
	お、ろ……
	おや……すみ……？
睡眠状態が解除された	ん……んんん！？
	ふがっ……夢か！
敵に拘束されている最中	は……なせ〜！
	う、ご、けない……
瀕死になった	ああっ、もうっ、フラフラする〜！
	負け……る気はないけど！
	もしかして、ピンチ!?
	落ち着け〜、落ち着け〜！
戦闘不能状態になった	ち、く……しょ〜
	ダメ……かぁ……
	やられ……たぁ〜……
	ばたん、きゅう〜
	ぅあああぁっ！

HP回復

自分を回復（ケアル、リジェネ、ポーション、ハイポーション、チャクラ／※1）	ま、必要ないけど〜
	一応ね
	効いてないし！
	へっちゃら〜！
	よゆ〜！
自分を回復（ケアルラ、ケアルガ、メガポーション、エリクサー／※1）	こっからだかんね！
	見〜て〜ろ〜よ〜！
	アッタマくんな〜！
	シノビ、なめんな〜！
	こしゃくな〜！
仲間を回復（※1）、いのり	感謝してよねっ！
	なっさけないな〜！
仲間の戦闘不能状態を解除	しっかりしろって〜！
	ほら、立った立った！
	サボるの禁止〜！
仲間の『転生の術』によって、仲間が戦闘不能状態になるのと引きかえに自分の戦闘不能状態が解除	こっ、心細いじゃんか！
	そゆの、ズルくない!?
	アタシだけ戦わせる気ぃ!?

※1……自分と仲間の両方を回復するときは、実行時のターゲットが自分なら「自分を回復」、仲間なら「仲間を回復」のボイスになる

武器アビリティ

風林火山	攻めること、ダチャオのごとく！
	チョコボのように舞い！
	逃がさないよ〜！
風林火山（2回連続で使用したときの2回目）	荒ぶること、水神のごとし！
	トンベリのように刺〜す！
	もいっちょ、オマケだ！
連携・風林火山（※2）	食らえ〜！
	ほ〜わっちゃ〜！
つむじかぜ	疾風招来！
	っへっへーん！
連携・つむじかぜ（※2）	ふっ飛べ〜！
忍術変化・炎	炎の術！
忍術変化・氷	冷気招来！
忍術変化・雷	いなずまの術！
忍術変化・風	疾風招来！
忍術変化・○（※3）	シュッ！
	それっ！
	よっと！
くもがくれ	忍法・木の葉隠れ！
	空蝉の術〜！
	クポッとな！
	ム〜ダムダ！
	ついてこれま〜い！
邪気退散Lv.1〜2	いっただき〜っ！
	外さないよ！
	よっ、こら、せっ！
邪気退散Lv.3	パワー満タン！
	わっしょ〜い！
	シノビ・インパクト〜！

リミットブレイク、リミット技

リミットブレイクした	もう許さないかんね〜！
	むっきー！　もう怒った！
	怒り、ばくはーつ！
	シノビの本気、見せたげる！
	これぞ、シノビの神髄！
血祭（※2）	秘技・大暴れの巻！
	微塵に刻んでみせましょう！
	シノビの怒りは虎より怖し！

魔法、アビリティ（HP回復以外）

ファイア、ファイラ、ファイガ	忍法・火だるま！
	丸コゲだっ！
	ほ〜わっちゃあっ！
	ぼっかーん！
ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	忍法・氷漬け！
	カチコチっとな
	さっむ〜！
	カッキーン！

※2……表内のもの以外に、「基本的なアクション」の「たたかう」のボイスも言う

※3……忍術変化・炎、忍術変化・氷、忍術変化・雷、忍術変化・風

サンダー、サンダラ、サンダガ	忍法・雷落とし！
	てんちゅー！
	かみなれっ！
	ピッシャーン！
エアロ、エアロラ、エアロガ	忍法・からっ風！
	飛んでっちゃえ！
	ふっ飛べ〜！
	ぴゅ〜お〜！
バイオ、バイオラ、バイオガ	忍法・毒けむり！
	苦しめ苦しめ〜
	うえ、にっが〜！
ポイゾナ、エスナ（自分に使用／※4）	手間かけさせんな！
	え〜んがちょ！
	おえっ、気持ち悪ぅ〜！
レジスト	酔い止め、酔い止め
	むぴょーそくさい！
スリプル	忍法・鼻ちょうちん！
	眠くな〜ぁれ〜
サイレス	忍法・口ぬい！
	黙ってろってば〜！
バーサク	くらえ、お邪魔虫っ！
	アタシってば容赦ないし！
	先手ひっしょ〜！
	イジワルしちゃうよ！
スロウ、ストップ	じっとしてろ〜！
	のろまのとんま！
ヘイスト	トバしてこ！
	ついてこれま〜い！
デバリア、デスペル	はい、ズルはおしまい！
	ム〜ダムダ！
バリア、マバリア、ウォール	どうするどうする〜？
	どんとこ〜い！

※4……仲間に使用したときのボイスは「HP回復」の「仲間を回復」と同じ

ATBブースト	スーパーユフィちゃん、降臨！
	向かうところ敵なーし！
	勝ったも同然〜！
ぬすむ、ぶんどる	いっただき〜っ！
	あんがとね〜
	シュッ！
	それっ！
	よっと！

アイテム（HP回復以外）

自分に使用	とっておきだよ！
	じゃじゃーん！
	ほいほい！
仲間に使用	ほら、使って
	ドンくさいな〜！
	これこれ！
敵に使用	プ〜レゼ〜ント〜！
	あっげる〜！
	食らえ〜！

召喚

召喚を実行	友達が挨拶したいって！
	見て驚けっ！
	飛び出せっ！
	出といで！
	何が出るかな？
召喚獣の去りぎわ	ホメてつかわす！
	ご苦労ご苦労〜
	あんがとね〜！
	まったね〜！
	ばいば〜い！

その他

『転生の術』を使用する以外の原因で、仲間が戦闘不能状態になった	ちょっとちょっと、どうすんの!?
	ちょっ、何やってんの〜！
	く、くたばんなー？

バトル終了

勝利（通常時）	ユフィちゃんの大勝利〜！
	謝っても遅いかんね！
	一件らくちゃーく！
	どうだ、参ったか！
	ど〜んなもんだ〜い！
	たららら〜ん、た〜んた〜ん、たったら〜ん
勝利（辛勝時）	……別に、本気じゃなかったし！
	ふん……手加減し過ぎたかもね！
	もう、くったくただよ〜
	う〜、クヨクヨしな〜いっ！
	……ごめん、調子に乗った
	なんとか勝てた……けど
	ダメダメ、いまのナシ！
	こんなん、ちがうし！
ゲームオーバー	任務、失敗〜……
	クソ……オヤジに笑われそ……
	マテリア……持って帰んなきゃ……
	ウータイって……どっちの方角……？
	美少女忍者、ここに散る〜……なんつって





ソノン（CV：細谷佳正）

発言が子どもっぽいユフィとは対照的に、大人らしい落ち着いた口調で話す。その言葉は、ときに礼儀正しさすら感じさせる。

バトル開始

vs神羅（通常時）、vsモンスター（通常時）	はじめようか
	どいてもらおうか
	情けはかけない
	速戦即決でいく
	望みとあらば
vs神羅（緊迫した状況）、vsモンスター（緊迫した状況）	やっかいだな
	そうくるか
	相手に不足はない
	気は抜けない
	引くわけにはいかない

基本的なアクション

たたかう	どけ！
	そこ！
	食らえ！
	そこだ！
	決める！
	これで……！
	まだまだ！
	当てる！
	沈め！
	ツブす！
ガードの構え	こい
	受け止める
弱めの攻撃をガード	終わりか？
	おおっと！
強めの攻撃をガード	……なかなか
	やるな……！

連携モード中に、敵の攻撃で吹き飛ばされた仲間を身体で受け止めた	おっと
	おおっと！
	あぶなかった……
連携モード解除	気は抜くなよ
	もどるよ
	それじゃ

※連携モードに関係する表内以外のボイスは、「キャラクター同士のかけ合いボイス」の「ユフィ＆ソノン」（→P.158）を参照

攻撃の結果に応じた反応

敵を倒した	ここまでだ！
	覚悟！
	寝てろ
攻撃を弾き返された	くっ、ダメか



攻撃を受けたときの反応

小さくひるんだ	おっと
	なるほど
大きくひるんだ	やるな
	こいつ……！
ダウンした	ぬかった！
	まずい……！
ダウンから立ち上がった	やられた……
	つぎはない……！
	ふぅ……
スタン状態になった、敵に拘束された	うかつ……！
	これは……！
スタン中	くっ……早く……！
	急げ……！
スタン状態が解除された	あぶなかった……
	……よし、いける
	ふぅ……
睡眠状態になった	この術は……！
	ぐっ……意識、が……
	引き、ずられる……
睡眠状態が解除された	俺としたことが……
	く、油断した
瀕死になった	どう立て直す……？
	戦況は不利、か……
	苦しいときこそ……
	くっ、俺が倒れたら……
戦闘不能状態になった	不覚……
	っ、すまない……
	く、くっ……

次ページへつづく

HP回復

自分を回復(ケアル、リジェネ、ポーション、ハイポーション、チャクラ/※1)	まずは軽めに
	使っておくか
	確実に
自分を回復(ケアルラ、ケアルガ、メガポーション、エリクサー/※1)	あわてるほどじゃない
	まだ戦える
	これでよし
仲間を回復(※1)、いのり	ほら、しっかりしろ!
	大丈夫か?
『転生の術』によって、自分が戦闘不能状態になるのと引きかえに仲間の戦闘不能状態を解除	俺が助ける!
	先輩だけでも……!
	手が焼ける……
自分の戦闘不能状態が解除	助かった、先輩
	礼を言う
	ここから巻き返そう
	へへへ……

※1……自分と仲間の両方を回復するときは、実行時のターゲットが自分なら「自分を回復」、仲間なら「仲間を回復」のボイスになる

武器アビリティ

円舞突き、疾風怒濤	容赦はしない
	結構効くぞ?
	痛い目に遭いたいか?
ウータイの闘志	標的捕捉
	一点突破だ
	各個撃破でいく
怒気集中	俺が相手だ
	かかってこい
	どこを見ている?

リミットブレイク、リミット技

リミットブレイクした	怒りを解放する
	覚悟はいいか
	準備完了
	……温まったな
	そろそろか?
牙龍乱舞	受け取れ、俺たちの怒り!
	ウータイ棒術、奥義!
	灰燼に帰す!

魔法、アビリティ(HP回復以外)

ファイア、ファイラ、ファイガ	火遁の術!
	炎よ!
	焼き払え!
ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	水遁の術!
	凍れ!
	こごえてろ!
サンダー、サンダラ、サンダガ	雷遁の術!
	雷鳴よ!
	しびれるぞ
エアロ、エアロラ、エアロガ	風遁の術!
	旋風よ!
	舞え!
バイオ、バイオラ、バイオガ	のたうて!
	そぐ!
	同情はしない
ポイゾナ、エスナ(自分に使用/※2)	万全を期す
	清める
	やってくれる
スリプル、サイレス、バーサク	手早くいく
	抜かりはない
	邪魔はさせない
	封じる!
ATBブースト	(※3)
ぬすむ	どこを見ている
	よし!

アイテム(HP回復以外)

自分に使用	これを
	よし
	ふむ
	それっ
仲間に使用	打てる手は打つ
	乗り越える
	備えあれば
敵に使用	それっ

召喚

召喚を実行	出でよ
	ともに戦おう
	力を見せてくれ
召喚獣の去りぎわ	助かったぞ
	つぎは俺の番だ
	後始末はまかせろ

その他

仲間が『連携・風林火山』を使った(※4)	一気にたたく!

バトル終了

勝利(通常時)	任務完了
	こんなところか
	お粗末
	つぎに備えよう
	手合わせ、感謝する
勝利(辛勝時)	すまない、俺がもっと……
	手当てをしないと
	修行のやり直しだな
	師匠に怒られそうだ

※2……仲間に使用したときのボイスは「HP回復」の「仲間を回復」と同じ
※3……「武器アビリティ」の「ウータイの闘志」と同じ
※4……表内のもの以外に、「基本的なアクション」の「たたかう」のボイス(→P.157)も言う

キャラクター同士のかけ合いボイス



ユフィ&ソノン



調子づいたり感情に流されたりするユフィの言葉に、ソノンはたびたびあきれつつも、妹を見守る兄のように優しく応じる。

バトル開始

vs神羅(通常時)	**ユフィ**:にっくき神羅め〜! **ソノン**:思い知らせてやろう
	ユフィ:打倒、神羅〜! **ソノン**:千里の道もここからだ
	ユフィ:暴れちゃうぞぉ〜! **ソノン**:ほどほどにな
vsモンスター(通常時)	**ユフィ**:どっちが先に倒せるか! **ソノン**:はいはい、競争ね
	ユフィ:ほら、あっち行けって! **ソノン**:言うだけムダだ
	ユフィ:もう、めんどっちぃな〜 **ソノン**:手早くすまそう
	ユフィ:とつげ〜き! **ソノン**:おい、転ぶなよ?
vs神羅(緊迫した状況)	**ユフィ**:やれる、よね **ソノン**:やるしかない
	ユフィ:うわ、ゴリゴリ〜…… **ソノン**:ふたりなら勝算アリだ
	ユフィ:負けらんないし……! **ソノン**:当然だ!
	ユフィ:ウータイの意地、見せたげる! **ソノン**:ああ……消すぞ!
	ユフィ:神羅も、本気? **ソノン**:こっちはもとより本気だ
vsモンスター(緊迫した状況)	**ユフィ**:に、逃げたほうがよくない!? **ソノン**:倒すほうが早い
	ユフィ:お引き取りくださぁ〜い! **ソノン**:……通じないだろうな
	ユフィ:ぴぎゃー、あっち行け〜! **ソノン**:先輩、うるさいよ
	ユフィ:もぉヤだよお〜……! **ソノン**:弱音を吐かない
	ユフィ:す、少しは歯ごたえありそうじゃん! **ソノン**:ダチャオ豆ぐらいかな

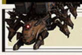
連携モード

連携モード開始	**ユフィ**:(下記のいずれかを言う) ・ソノン! ・こっちこっち! ・合わせて! ・行くよ! ・へるぷ〜! **ソノン**:(下記のいずれかを言う) ・呼んだか? ・やってやろう ・よし! ・了解! ・まかせろ!
連携モード中に『たたかう』を使用	**ユフィ**:手加減ムヨー! **ソノン**:言うまでもない
	ユフィ:ボッコボコの刑〜! **ソノン**:フフッ、執行開始!
	ユフィ:かかれっ、後輩〜! **ソノン**:フッ、仰せのままに?

バトル終了

勝利(通常時)	**ユフィ**:いや〜、アタシってば強すぎ〜? **ソノン**:そういうことにしておこう
	ユフィ:どうどう? アタシの実力! **ソノン**:フフッ、恐れ入ったよ
	ユフィ:あ、見たかシノビの力〜! **ソノン**:よっ、おてんば娘!
	ユフィ:うむ、くるしゅーない! **ソノン**:この調子でいくぞ
	ユフィ:ご苦労、ご苦労〜 **ソノン**:先輩もな
勝利(辛勝時)	**ユフィ**:つぎは足、引っ張らないでよね **ソノン**:ハハッ、肝に銘じておく
	ユフィ:ちょ〜っと手こずっただけだし **ソノン**:無事でなによりだ
	ユフィ:後味、悪ぅ〜…… **ソノン**:切りかえよう、先輩
	ユフィ:スカッとしないなぁ…… **ソノン**:そういう日もある
	ユフィ:こりゃ〜、反省会だね〜 **ソノン**:……手短に頼む

主要なボス敵のボイス＆バトル中の特殊なボイス



ギガンピード戦

『誘導レーザー』でこちらを捕捉してミサイルで攻撃するというギガンピードの戦法をソノンが見抜き、助言してくれる。

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階(ギガンピードのHPが残り100～75%)のとき	
バトル開始	ソノン：ムカデ型か？ ユフィ：気持ちワルっ！
▼第2段階(ギガンピードのHPが残り74～30%)のとき	
ギガンピードがはじめて足場の外へ下りていった	ユフィ：おろ～、トンズラ？　おしまい、じゃないよね
ギガンピードがはじめて足場の外へ下りたあと、壁をのぼってきた	ソノン：先輩！
ギガンピードがはじめて『エイムピッド射出』を使った	ユフィ：わっ、なんか出た！ ソノン：小型機？　なんのために……
エイムピッドの『誘導レーザー』でユフィが狙われた	ユフィ：(「げっ！」と言い)こいつらも？　ってことは…… ソノン：ミサイルがくる
ギガンピードがはじめて『ダイビングスナッチ』を使って壁から足場に下りてきた	ユフィ：やる気になったみたい ソノン：狙いやすくなった
▼第3段階(ギガンピードのHPが残り29%以下)のとき	
ギガンピードが第3段階に移行するときのイベントシーン	ソノン：先輩！ ユフィ：(ソノンに高く放り投げてもらい)トドメ～っ！ (ギガンピードはユフィの一撃を受けて動きを止めるが、頭部をドリルに変えて再起動する) ユフィ：なんじゃっ!?
ギガンピードが第3段階に移行した	ソノン：正体をあらわしたか ユフィ：んじゃ、アタシも本気出そっかな
ギガンピードがはじめて『ドリル突進』の動作を開始した	ユフィ：イヤなかんじ～ ソノン：やられる前にやる
ギガンピードがはじめて『ドリル突進』の動作を終えた	ユフィ：やりやがったな～！ ソノン：次は止める
ギガンピードが再度『ドリル突進』の動作を開始した	ユフィ：ピンチは、最大のチャンス！
	ユフィ：先手ひっしょ～！
	ソノン：先に潰すぞ！
	ソノン：今のうちに叩くぞ
ギガンピードが再度『ドリル突進』の動作を終えた	ユフィ：やられる前に、やらないと
	ユフィ：何度もくらってらんないよ！
	ソノン：発動前に叩くか
	ソノン：攻撃前の隙をつこう
『ドリル突進』で回転しているギガンピードの頭部に『たたかう』などを当てて弾き返された	ユフィ：(「んがっ！」とうめき)弾かれてる！ ソノン：無策でつっこむな
	ユフィ：ちがう手を考えないと
	ユフィ：ムリムリ、ぜんぜんきかない
	ソノン：きいてないな
	ソノン：他の手でいこう
▼第1～第3段階のうち複数の段階で聞けるボイス	
ギガンピードの『誘導レーザー』でユフィがはじめて狙われた	ユフィ：(「およ？」と言い)なんか、光ってる？ ソノン：捕捉用レーザーだ ユフィ：知ってるし
ギガンピードの『誘導レーザー』でユフィが再度狙われた	ユフィ：もう、しつこいな～
	ユフィ：(「げっ」と言い)こっち、見んな～っ！
	ユフィ：(「ど……」と言い)どこ？　どこが安全？
	ソノン：いったん、離れよう
	ソノン：先輩、狙われてるぞ
	ソノン：急げ、くるぞ！
ギガンピードやエイムピッドの『誘導レーザー』で誘導されたミサイルにユフィが当たった	ユフィ：あんなの、避けらんないよ ソノン：撃たれる前が勝負だな
出現中のエイムピッドを、自爆する前に全滅させた	ユフィ：どーよ、イイ感じ？ ソノン：このまま攻める！
ギガンピードが再度足場の外へ下りたあと、壁をのぼってきた	ユフィ：また逃げた！
	ユフィ：こら、おりてこ～い！
	ユフィ：こんニャロ～！
	ソノン：地の利は、あちらにある
	ソノン：面倒だな
	ソノン：気を抜くなよ
ギガンピードが再度『エイムピッド射出』を使った	ソノン：目ざわりだな ユフィ：邪魔モノから、つぶしちゃお！
	ユフィ：ちっこいのを、落とさないと
	ユフィ：モタモタしてたら、ミサイルくるよ
	ソノン：順番に片付けよう
	ソノン：まずは、飛んでるやつだ
ギガンピードの『エイムピッド射出』で射出されるエイムピッドの数が増えた	ソノン：面倒が増えたな ユフィ：まとめてぶっつぶーす！
ギガンピードの尻尾に雷属性の魔法攻撃を当てた	ユフィ：(「お？」とつぶやき)ビリビリは苦手？



クリムゾン・メア＋スカーレット(CV：勝生真沙子)

スカーレットがクリムゾン・メアを操縦して、さまざまな攻撃を行なう。彼女のサディスティックな発言や多彩な高笑いに注目。

基本的なアクション

連続攻撃(初期装備時)	それ！
	さあ！
	痛いわよ！
	いかが？
	うふっ
	うふふっ
	あ～ん
	はは～ん
	アハハハハッ
	ホホーッホウ
X字斬り	蹂躙してあげる！
	真っ赤に染めてあげる！
	こうされたかったんでしょう？
	もっと叫んでちょうだい！
突進(移動直後に爆発を発生させたとき)	逝ってちょうだ～い
	ちゃんと味わってね？
	ゾクゾクしちゃう
	あ～ん、いいながめ
マシンガン掃射	よけられるかしら！
	ぶざまに這いずりなさい！
	お散歩の時間よ
	もっと逃げまわってくれないと！
ロケットランチャー	ほ～ら
	いくわよ
	吹き飛びなさい
フレイムボンバー	いいものあげるわ
	受け取りなさい
	ごほうびよ
	んふっ、特別よ？
	ミディアムレアでいかが？
	丸焼きにしてあげる
	熱いのはお好き？
レールガン	しびれるでしょ？
	ガマンしなくていいのよ？
	消し飛びなさい
	キャーハー！
	キャハハハハハハ！
	アーッハハハハハハ！
魔導エネルギー弾	逃がすと思う？
	プレゼントよ
	さあ、悲鳴を聞かせて！
拡散榴弾レイン	お楽しみといきましょうか
	火遊びは好きかしら？
	悪い子には、おしおきね
全弾発射	ブチこんであげる！
	ゴージャスに散りなさい！
	これが、最高傑作の力よ！
連続攻撃(クレイモア＋シールド時)	それ！
	さあ！
	ははーっ！
	あはっ
	うふっ
	うふふっ
	逃がすもんですか！
	切り裂いてあげる！
	トバしていくわよ！
シャイニングソード	遊びはおしまい
	さあー、踊りましょうか
	もっと叫んで！
	それ！
	もっと叫んでちょうだい！
	ハハーッ！
	アハハハハッ！
HP回復	しつけがなってないようね
	ちょっと！
	"待て"もできないのかしら？

次ページへつづく

攻撃を受けたときの反応

スカーレットのHPがゼロになった	しまった!?
	どこ狙ってんのよ！
	こざかしい！
	この役立たずッ！
クリムゾン・メアがバースト状態になった	なんですって!?
	私の最高傑作が！
	あんっ！　動きなさい！

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階(クリムゾン・メアのHPが残り100～75%)のとき

バトル開始	ユフィ：なんか、囲まれてるし ソノン：周りのやつから、片付けるぞ ユフィ：大掃除といきますか！
スカーレットがはじめて『増援要請』の動作を開始した	スカーレット：ほらほら、周りにも注意しなさい ユフィ：ずっこい！
スカーレットが再度『増援要請』の動作を開始した	スカーレット：やっておしまい
	スカーレット：遠慮はいらないわ
	スカーレット：しっかり狙いなさい
	スカーレット：お片付け、お願いね
スカーレットがダメージを受けたことで『増援要請』の動作が中断された	ソノン：よし！ ユフィ：へへ～ん、どーよ
スカーレットがファーストレイに対して『攻撃指示』の動作を開始した	スカーレット：(「ふふっ」と笑い)一気に行くわよ ユフィ：(「げっ」と言い)狙い撃ち？
	スカーレット：準備はいいかしら？
	スカーレット：貫いてあげる
	スカーレット：いたぶるのって、楽しいわ
スカーレットがミサイルランチャーに対して『攻撃指示』の動作を開始した	スカーレット：燃やし尽くしてあげる ユフィ：ちょっ、かんべ～ん！
	スカーレット：ぜんぶ、受け取ってね
	スカーレット：逃げ場があると思って？
	スカーレット：(「うふふっ」と笑い)どこにいようと、丸見えよ
スカーレットがダメージを受けたことで『攻撃指示』の動作が中断され、誤作動によってファーストレイやミサイルランチャーがクリムゾン・メアを攻撃した	スカーレット：やるわね
	スカーレット：野蛮ねぇ
	スカーレット：生意気！
	スカーレット：ちょこまかと……！
	スカーレット：もうっ！
	スカーレット：あんっ！
	スカーレット：あーん！

▼第2段階(クリムゾン・メアのHPが残り74%以下)のとき

クリムゾン・メアが第2段階に移行するときのイベントシーン	(クリムゾン・メアが高台へと飛んでいく) ユフィ：あ、逃げた！ スカーレット：誰が逃げたですって？(高台の設備を使ってクリムゾン・メアの武装を魔導砲に変更し)さあ、イイ声で泣いてね
クリムゾン・メアが第2段階に移行した	ソノン：遠距離特化型か ユフィ：なんでも、やっつける！
はじめて魔導砲・右か魔導砲・左が壊れた	スカーレット：あら、やるじゃない ユフィ：ざまあみろ～！
再度武装を変更するためにクリムゾン・メアが高台へと飛びはじめた	スカーレット：いい子にしててね？ ユフィ：こら、トンズラ禁止～！
	スカーレット：まだまだいくわよ
	スカーレット：しつこいネズミどもね
	スカーレット：悲鳴が足りないわね
	スカーレット：とっておき、欲しいでしょ？
クリムゾン・メアの武装がはじめてクレイモア＋シールドに変更された	スカーレット：(「んふふっ」と笑い)おまたせ ユフィ：(「うげっ」と言い)まだあんの？
はじめてクレイモアかシールドが壊れた	スカーレット：お気に召さなかったかしら ユフィ：と～ぜん！
クリムゾン・メアの武装が3回以上変更された	スカーレット：この武器も、オススメよ
	スカーレット：次は、これかしら
	スカーレット：これで遊んであげる
	スカーレット：同じオモチャじゃ、飽きるでしょう？
クリムゾン・メアの武装が3回以上変更されたあと、魔導砲・右、魔導砲・左、クレイモア、シールドのいずれかが壊れた	スカーレット：やだ、また壊れちゃったの？
	スカーレット：強度に問題ありね
	スカーレット：もう、乱暴ねぇ



ネロ (CV：置鮎龍太郎)

戦いの愉悦にひたっており、ナルシシズムにあふれたセリフをくり返すが、追いつめられると言葉が攻撃的になる。

基本的なアクション

蹴りや翼による攻撃、電光石火	さあ
	ほら
	ふふ
	この……(※1)
	散れ！(※1)
	どけ！(※1)
蹴りや翼による一部の攻撃(※2)、ブラックスピン(※2)、闇の噴出(※2)	痛いですか？
	どうです？
	いきますよ
	どきなさい
スピンダイブ、ダーククロウ、オーバーウイング	不愉快だなぁ……
	消しますよ？
	目ざわりだ！
	調子に乗るな！
	邪魔だ！
アームショット(地上)	ふふふふふ……
	踊りましょう
	少しずつね……
	逃がしませんよ
	送ってあげます
アームショット(空中)、シュートラッシュ	死んでください
	ちょこまかと……
	獲物の分際で……！
	なぶり殺しだ！
	ボクの前から消えろ！
ダークショット、ダークウェーブ	それ！
	ほら！
	これがボクの闇……
	感じますか？　死を
	塗りつぶせ
	飲みこんであげる
周囲に闇を放つ攻撃	おびえないで……
	抱いてあげるよ……
	一緒に行こう……
魂魄浸食	迎えにきたよ……
	安らぎをあげる……
	死がボクを呼んでいる！
	深淵に沈め！
カオスネビュラ	ふふ……あはははははは！
	ああ……抑えきれない……！
	感じる……感じるよ兄さん！
シャドウパニッシャー(※3)	ほら……ほらほらほら！
	……ふるえているの？
	美しいよね、飛び散る血は
	もっとボクと遊んでください
ダークマター	真の闇……見せましょう
	あなたの死……ボクにください！
	聞かせてください……断末魔の叫びを！
	全部……ボクが壊してあげる！
ヘイスト	まだ足りない……
	誰もボクを止められない……
	あぁ、興奮しちゃうなぁ……
ダークウォール	ボクのゆりかご……
	誰にも触れさせない……
	あぁ……心地いい……
	闇がボクを満たしてくれる……
空間転移	ついてこれますか？
	こっちだよ
	どこに行こう……
	連れていくよ……

※1……第3段階のときのみ言う
※2……第3段階のときのボイスは『スピンダイブ』と同じ
※3……最初の跳びかかる攻撃のボイスは「蹴りや翼による攻撃」と同じ

攻撃を受けたときの反応

ひるんだ(第1～第2段階のとき)	いい……
	もっと……
	おぉっと……
	へえぇ……
	やるねぇ……
	楽しいなあ……
	ひどいな……
ひるんだ(第3段階のとき)、バースト状態になった	うるさい……！
	邪魔するなぁ！
	貴様ぁ……
	ふざけるな……！
	痛い……
	さわるな！
	寄るな……！

その他

右腕を左手で押さえつつふるわせた	うまく殺らなきゃ……
	どこから斬り落とそうか……
	闇……ボクの一部……
	兄さんも一緒にくればよかったのに……
	兄さんにいいところを見せないと……
うつむいて笑った	待ち焦がれたこの痛み……
	もっと、もっと感じさせてください
	ダメだよ、もっと楽しませてくれなきゃ
	兄さんが……ただひとつの光
闇の翼を出現させる動作を開始した	闇が広がっていく……
	あ、ああっ……あふれる……！
	もう、抑えられない……

闇の翼を出現させた	ボクは自由だ…… ……さあ、悲鳴で歌って 終わりが近づいている…… 幕引きといきましょうか

バトル中の特殊なボイス

▼第1段階(ネロのHPが残り100～80%)のとき

バトル開始	**ユフィ**：神羅って、変なヤツしかいないの？ **ソノン**：油断するな、ただものじゃない
ある程度の時間が経過した	**ネロ**：(「フフフ」と笑い)怖がっているんですか？ **ユフィ**：(「う～げ～ぇ」と言い)ゾワゾワする～ **ソノン**：相手にするな、先輩

▼第2段階(ネロのHPが残り79～55%)のとき

ネロが第2段階に移行するときのイベントシーン	**研究員A**：異常値を感知。制御プログラムを侵食しています **研究員B**：拘束を急げ！ (ネロが円形の光で拘束される) **ユフィ**：もらった！ (拘束を破ったネロが、ユフィを翼のアームでつかんで壁面にぶつける。壁面に穴が開く) **ソノン**：先輩！ **ネロ**：誰ですか。ボクの邪魔をするのは (穴の向こう側にいる研究員を発見したネロは闇を放ち、彼らを闇に引きこむ) **ユフィ**：なに、これ…… **ネロ**：(「ふふふふ……」と笑い)さあ、続けましょう
ネロが第2段階に移行した	**ユフィ**：あの黒いの、ぜったいヤバいよ **ネロ**：闇の中で、ひとつになりましょう

ネロの攻撃を受けたユフィが闇に包まれ、闇の効果でHPが減少した	**ユフィ**：うぅっ……！ **ネロ**：すぐに、なにも感じなくなる
ネロの攻撃を受けたソノンが闇に包まれ、闇の効果でHPが減少した	**ソノン**：ぐっあああ！ **ネロ**：(「ふははははは」と笑い)存分に感じてください
ネロがはじめて『カオスネビュラ』を使う直前	**ネロ**：くる……(「あぁ」とうめき)くるよ、兄さん **ユフィ**：うそっ、くんなくんな～！
ある程度の時間が経過した	**ユフィ**：気持ちわる～、アイツの闇 **ソノン**：ああ。早く終わらせよう

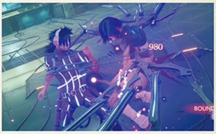
▼第3段階(ネロのHPが残り54%以下)のとき

ネロが第3段階に移行するときのイベントシーン	**ネロ**：(何度もうめき声をあげて)痛い、兄さん、痛いよ (ネロの身体から闇があふれ出す) **ユフィ**：これ、やばくない!? **ソノン**：(「くっ」と言い)逃げるぞ (その場から逃げ出すふたりだったが、ネロに先まわりされる) **ユフィ**：うそっ！ **ソノン**：危ない！ **ネロ**：沈めてあげる
ネロが第3段階に移行した	**ユフィ**：どこもかしこも、まっくろけ！ **ソノン**：飲まれる前に、片をつけるぞ
『ダークウォール』でバリアを張ったネロを『たたかう』などで攻撃したユフィが闇に包まれ、闇の効果でHPが減少した	**ネロ**：(「ふふ」と笑い)死に急ぎたいの？ **ユフィ**：近づかなくても、狙えるし！

『ダークウォール』でバリアを張ったネロを『たたかう』などで攻撃したソノンが闇に包まれ、闇の効果でHPが減少した	**ソノン**：(「くっ」と言い)踏み込みすぎたか **ユフィ**：アタシならやれる。下がってて！
ネロがはじめて『ダークマター』を使う直前	**ネロ**：そろそろ、終わりにしましょう
闇の翼を破壊されてバースト状態になったネロが、行動を再開した	**ネロ**：ひどいじゃないか。ひどいじゃないか、ひどいじゃないか！

▼第1～第3段階のうち複数の段階で聞けるボイス

ネロが『ネックハンギング』ではじめてユフィを拘束した	**ネロ**：(「フフフフッ」と笑い)捕まえた **ユフィ**：ソノン！　へるぷへるーぷ！
ネロが『ネックハンギング』ではじめてソノンを拘束した	**ネロ**：放しませんよ **ソノン**：先輩、いまのうちに！
ネロが『ネックハンギング』で再度ユフィやソノンを拘束した	**ネロ**：ふふ……捕まえた **ネロ**：あぁ、いいながめだ…… **ネロ**：さぁ苦しんでみせて…… **ネロ**：その顔そそるねぇ……
ネロが『ネックハンギング』で拘束したユフィやソノンに対して攻撃をくり出した	**ネロ**：刻んであげる！ **ネロ**：気持ちいいでしょう **ネロ**：あぁ、楽しいなぁ……！ **ネロ**：フフフ……ハハハハハ！



ヴァイス (CV：中田譲治)

鋭の機構を備えた刀のほか、配下のアスールやロッソ(本作には未登場)の武器と技も使用。そのときは言葉づかいも多少変わる。

基本的なアクション(初期モード時)

刀による各種攻撃	刻む 耐えろよ？ 消えろ
水平斬、刺殺、十字斬、乱れ撃ち	食らわせてやる ゆくぞ！
刀による斬り上げ後の銃撃、『水平斬』後の『斬殺』、『十字斬』後の『狂裂き』	終わりだ ぶざまだな 捕らえたぞ！ 滅ぶがいい！
帝王の剣	終末の扉は開かれた 命乞いなら、あの世で聞こう 言い残すことも、もはやあるまい 奏でよう、終わりという名のはじまりを
攻撃をガード	ムダだ
ガード後の刀や銃撃によるカウンター	がら空きだ 話にならんな 退屈させるな！

基本的なアクション(アスールモード時)

アスールタックル	邪魔だ ひざまずけ！ ひれ伏すがいい イヤアァ！ ゆけ！ ふはははは！
サヴェージハング(拘束後の攻撃)	たっぷりと楽しめ 己の無力を思い知れ 絶望を飲みこめ！

ホーンレーザー	食らい尽くしてくれる！ 逃げまどえ！ チリとなれ
ブラックホールショット	あらがってみせろ！ 痛みをむさぼれ せいぜいあがけ！
ホワイトオーラ	ムダだ

基本的なアクション(ロッソモード時)

滅殺、瞬殺	死ね 散れ！ そこだ！
連斬、圧殺、ヴァニッシュスラッシュ	蹂躙する 八つ裂きだ まだ終わらんぞ
衝撃波	逃がさんよ 痛みを受け入れろ 砕け散れ！
ロッソウェーブ	とびきりの苦痛をやろう 朱く染めてやる 飲みこんでくれる！ しまいだ 皆殺しだ 弾け飛べ
高速移動	さて ついてこい

攻撃の結果に応じた反応

『刺殺』をタイミング良く回避されてよろけた	むお!? なに……？

攻撃を受けたときの反応

ひるんだ	おもしろい いいぞ ムダだ 効かんぞ ぬるいな 本気でこい ぬうっ！ なに……？ おのれ……
バースト状態になった	うぐ……！ ああっ……！ なんだと……？ やってくれる……
HPがゼロになった	むわぁ……！ いずれ、ディープグラウンドで会おう…… またふたたび、殺し合おう……

その他

モードチェンジ(アスールモードへ切りかえ)	蒼き咆哮にふるえろ 蒼き怒りを思い知れ
モードチェンジ(ロッソモードへ切りかえ)	深紅の狂気を見たいか 朱き愉悦に酔いしれろ！
モードチェンジ(初期モードへ切りかえ)	白き玉座の前にひざまずけ 帝王は染まらない
モードチェンジ(※4)	我が力、見せてくれよう 神羅の闇をのぞいてみるか 殺りかたを変えようか

※4……どのモードへ切りかえたときでも言うことがある

町の人たちの声

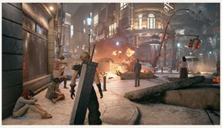
ミッドガルの各地にいる住民たちに近づくと、たわいもない会話から興味深いウワサまで、じつにさまざまな話を耳にすることができる。膨大な数のセリフのなかから、印象的なものをピックアップして紹介しよう。

※メインストーリーに関係があるセリフや、ミッドガル市民の生活感が垣間見えるセリフなどのうち、とくに印象的なものは緑色の太字で記している
※町の人たちのセリフは、「SYSTEM>OPTIONS>ゲームプレイ設定」で「トークログ設定」を「話者&セリフ表示」か「セリフのみ表示」にすると、字幕が画面に表示される

CHAPTER 2 八番街の出会い

壱番魔晄炉が大爆発したことによって、大きな被害が出た八番街。混乱を極めた状況のなか、人々のあいだではウータイの関与を疑うウワサもささやかれはじめている。





スーツを着た老人



軍はなにをしてる。
こんな、こんなのは知らん。
神羅の敵は、俺たちの敵だ。
娘夫婦が迎えにくる予定だ。

八番街の惨状を見つめる男性



攻撃……まさかウータイ？
どうすりゃいいんだよ。
これは夢、ゆめ、ユメ。
爆破……嘘だろ、爆破？
ははは……。
揺れて、看板が上から落ちて。
家が燃えた。
駅は無事らしい。

父親とはぐれた少年



助けて、スタンプ！
プレート、こわれるの？
父さんはどこ？

地面にすわりこむ女性



まさか、反神羅勢力ってやつ？
仕事中にいきなりよ。
避難用の列車が出てるって。
駅への道がわからなくて。

部隊長ゴンガ



部隊長ゴンガ：**報告のあった不審者はまだ近くに居るはずだ。**
クラウド：一度、ここから離れるか。
部隊長ゴンガ：怪しい奴はすべて捕らえろ。
クラウド：回り込むしかなさそうだ。
部隊長ゴンガ：**ターゲットは武器を携行している。**絶対に逃がすな。
クラウド：正面突破は難しいな。

噴水広場の敵を全滅させたあと

部隊長ゴンガ：**ターゲットは1名。**見逃すなよ。
クラウド：今は駅から離れたほうがいいな。
部隊長ゴンガ：六班から十班もまもなく合流する。
クラウド：広場まで引き返すか。
部隊長ゴンガ：絶対に駅に入れるな。
クラウド：戻って、別の道を探そう。

⬆八番街駅の周辺に、部隊長ゴンガの姿が。クラウドが★の場所を訪れると、部隊長ゴンガが部下を指揮する様子が見られる。

落ち着こうとする女性



こんな時は深呼吸よ。**神羅本社の危機管理講座で聞いたの。**
道路が落ちてきて。
もし、今また崩れたら……。
落ち着きましょう。

⬆神羅ビルでは市民を対象にした見学ツアーが実施されており、生活に役立つ講座も受けられる模様。



ホテルの入口でうろたえる男性



プレジデントの声明はまだか。
この混乱は市長の責任だ。
八番魔晄炉が無事なら、なんとかなる。
噴水広場が通行止め？

軍の様子をながめる老人



市長は役に立たん。
プレジデントからの説明が聞きたい。
軍が来たなら安心だ。
犯人には極刑を望むぞ。

⬆神羅がミッドガル市民の絶対的な信頼を得ているのに対し、市長はそれほど人々に支持されていない。

推理する女性と驚くふたり

女性A 
女性B 
女性C 

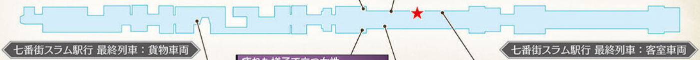
女性A：**狙われたのはミッドガル市民よ。**
女性B：は……？
女性A：上層市民に嫉妬したスラムの人たちがさ。
女性C：ああ……。
女性A：**プレジデント神羅は無能。**
女性B：えぇっ！
女性A：そう思わせたい、市長の陰謀って可能性も。
女性C：えぇ～？

落ち着いている女性



プレジデントなら、ちゃんと対応してくれる。
言うほど建物は壊れてないね。
軍がいるなら安全よ。





不機嫌そうな女性

いま引っ張ったの誰？
スリに気をつけないと。

？？？？（キリエ）

なに、仕事の邪魔だよ。 1回のみ
なにか用なの？ 1回のみ
いい加減にしてほしいなぁ。

※クラウドが近づくと立ち上がって、★の場所にすわり直す

⬅クラウドたちがキリエと会話するのはCHAPTER 14だが、彼女がはじめて姿を見せるのはこの場所。近づくと、仕事（スリ）を邪魔されてイラ立つキリエのセリフが聞ける。

貨物車両で男と話す女性

ウータイが関わってるって噂よ。
星を守るためなんて嘘よね。
プレートの上も危険ね。
攻撃って言ってたけど本当かしら。

疲れた様子で立つ女性

袖を掴んだの、あなた？
財布は大丈夫ね。

つり革をにぎっている男性

おい！　あ、いや……なんでもない。
ポケットのあたりがくすぐったいんだ。
すみません、ぶつかって……あれ？

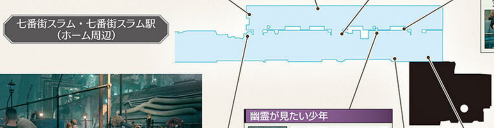
⬅不運にも、同じ列車に乗り合わせたキリエに財布を盗まれてしまったのだろう。

外出したことを悔やむ老人

ウータイが絡んどるのか？
出かけたりしないで、うちにいればよかった。

CHAPTER 3 セブンスヘブン（1日目：夜）

夜の遅い時間であるにもかかわらず、町はたくさんの人でにぎわっている。テレビのニュース速報では、魔晄炉爆発の余波を受けた八番街の様子が報道されており、とまどう住民も多い。



酔っ払いと駅員

男性：魔晄炉、俺の人生、共通点はな〜んだ？
駅員：あの……。
男性：止まったら終わりってところさ。働いて、働き続ける。

夫を捜す女性と質問に応じる女性

女性A：うちの人、本当に見ませんでした？
女性B：ごめんね。余裕がなくて……。
女性A：あの人、背が高いから遠くからでもわかると思うんです。
女性B：見た覚えはないわ。
女性A：お願い、よく思い出して。

ぼっちでピンチな男性

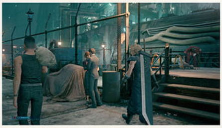
迎えなし〜。オレ、ぼっち〜。職場が燃えた〜。オレ、ピンチ……。

⬆まるで歌のように口ずさんでいるため、あまりピンチっぽく感じられない。

何を食べるか話し合う女性たち

女性A：おなかすいた。駅前屋台でなにか食べて帰ろ。
女性B：昼しかやってないバーガー屋さん、今夜は深夜営業してるわよ。
女性A：やった、大好物！

⬆駅前の広場では、スラムバーガーやマルケのフライといった名物が売られている。



幽霊が見たい少年

幽霊、見れるかな。
幽霊、こい〜。

寄り添い合うカップル

男性：今夜は帰さないよ。
女性：ええ〜？ 1回のみ
男性：ねえ、どっかで休んでいこう。
女性：ええ。でもこのあたり、列車墓場しかないし。オバケ出るっていうし。
男性：しまった……。
女性：え……？

⬆このカップルはオリジナル版にも登場（→P.172）。セリフの内容が共通しているだけでなく、立っている位置もほぼ同じだ。

ウワサ好きな女性3人組

女性A：不吉なことばっかり。列車墓場は封鎖されるし、魔晄炉は燃えるし。
女性B：列車墓場が封鎖された？
女性C：変な影に襲われた人がいて、自警団が急きょ決めたのよ。

列車墓場の入口を警備する男女

男性：ここ、警備する必要あんのかな。夜の列車墓場なんて誰も近づかねえだろ。
女性：ウワサを信じてる人、多いもんね。幽霊が出るってやつ。
男性：昼間のケガ人、モンスターじゃなくて幽霊に襲われたって言ってるらしいぜ。
女性：見間違いよ、きっと。
女性：この先は列車墓場。通行止めよ。危険なモンスターがいる疑いがあって、自警団が立入禁止にしたの。知らない？
男性：帰りな。列車墓場は今、立入禁止だ。幽霊に捕まっちまうぞ。
女性：諦めてくれない？

新人兵士と先輩兵士

新人兵士 / 先輩兵士



新人兵士：あの、現在緊急事態につき、こちらは通行禁止になっています。すみません。
先輩兵士：**もっと堂々とせんか。**
新人兵士：は……はい！ 1回のみ

新人兵士：緊急事態につき、ここは通行禁止だ。すみやかに立ち去れ。
先輩兵士：まだ甘いぞ。 1回のみ

新人兵士：緊急事態につき、ここは通行禁止だ。立ち去れ。去らなければ、とらえるぞ。
先輩兵士：**いいぞ、その調子だ。** 1回のみ

神羅課長と家族たち

神羅課長 / 課長の妻 / 課長の娘

課長の娘：魔晄炉、壊れちゃったんだ。
神羅課長：でも、**みんなの神羅魂は壊れてない。**すぐに復旧させてやるさ。
課長の娘：お父さん、がんばってね！
神羅課長：ああ、やるぞ。 1回のみ

神羅課長：神羅を悪党などと言うようなやつらと列車でいっしょになったよ。
課長の妻：もちろん、ガツーンと説教かましてやったよね？
神羅課長：当然だ！ **連中、泣きそうになりながら謝ってきたよ。**
課長の妻：なら、よーし。

⬆駅まで迎えにきた家族と話をする神羅課長。事実と異なる発言もあるようだが……。



魔晄炉爆破犯のウワサをする人々

男性 / 女性

男性：**神羅はアバランチってのを疑ってるらしい。**列車の中で聞いたんだ。
女性：アバランチ、名前は知ってるわ。

バーガー屋とお客

お客 / バーガー屋

お客：**スラムバーガー、黒ミリオン増し増しで。**
バーガー屋：いっしょに温かいスープはどうだい。疲れた体にしみるぜ。
お客：それもお願い。

バーガー屋：今夜は朝まで特別営業。**壱番街と八番街から帰ってきたやつにはサービスするよ。**
お客：人の優しさがしみるわ。

テラス席でくつろぐ男性たち

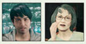
男性A / 男性B



男性A：今日はいちばんキツいのを飲む。記憶が飛ぶって噂、確かめてやるよ。
男性B：忘れたのか。**昨日飲んだだろ。**

商品のちがいを気にする男女

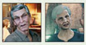
男性 / 女性



男性：揚げたてマルケのフライと揚げたてまるごとマルケのフライって、どっちがオススメ？
女性：**両方とも味付け済みの加工された食材よ。違いなんてないわ。**

元バーガー屋の夫婦

男性 / 女性

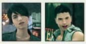


男性：このバーガー屋を譲ったとき、俺は言ったんだ。**金のためじゃなく人のために店を開けろってな。**こんな日はひと晩中でも臨時営業しないと。
女性：あなたの教え、あの子はちゃんと引き継いだわ。



屋台料理を楽しみにしているカップル

女性 / 男性



女性：駅前屋台で食べるの久しぶりだわ。
男性：俺のお気に入りは深夜限定メニュー、**揚げたてマルケのフライ！**

気になる町角の声　屋台などで名前が出てくる食材紹介

七番街スラムで屋台の近くなどを散策していると、食べ物と思しき単語が聞こえてくる。そのような人々のセリフの一部を紹介するので、会話の内容からスラムの食生活を想像してみるのもおもしろいだろう。ちなみに、右記のうち黒ミリオンとマルケは、CHAPTER 4で「とっておきのピザ」の具材としてジェシーが名前をあげており、その場面ではルーシェや赤シリィといった食材の名も登場する。

黒ミリオン



⬆スラムバーガーなどに使われている食材。強い香味が特徴らしく、豪快に増量する人もいれば、風味が苦手という理由で抜く人（→P.171）もいる。

マルケ



⬆広く知られる食材で、味付けずみの加工品が流通。七番街スラム駅では揚げ物料理が、伍番街スラム駅では煮込み料理が販売されている（→P.178）。

チリビーンズ



⬆七番街スラムの居住区には、チリビーンズを専売している店も。「七番街スラムと言えばチリビーンズ」というのが、この店の宣伝文句のようだ。

屋台の前で話しこむ女性たち

女性A / 女性B

女性A：観に行ったよ、ミュージカル『LOVELESS』！ 立ち見だけど。
女性B：チケット、よく買えたね。
女性A：友達が役者のたまごでさ、そのツテでね。
女性B：ジェシー？
女性A：ジェシーじゃないけど、同じエトワール寮の子だよ。

女性B：どうだった？　ミュージカル『LOVELESS』。
女性A：懐かしいようで新しくて、新しいようで懐かしい。言葉にできないわ。
女性B：気になる～！

⬆八番街の劇場で観賞できる『LOVELESS』のチケットは、立ち見席でも入手困難なようだ。ふたりの会話にジェシーの名前が出る点にも注目。

屋台店員と女性客

店員 / お客

店員：この前、ウォール・マーケットの男にナンパされてたよな。どうなった。
お客：全然ダメ。
店員：あいつ、七番街スラムについていろいろ探ってたみたいだぜ。
お客：変な男ね。
店員：上で仕入れた、いいのがあるぞ。めったに手に入らねえ高級品だ。
お客：薄めて出すんじゃないの？
店員：さあ、どうだろうな。

⬅ドン・コルネオの手下がアバランチの所在を突き止めるべく動いているのだろう。

ぶらつく男性グループ

男性A / 男性B

男性A：ティファちゃんと飲みて～。
男性B：かわいい～。
男性A：美人～！

男性B：ティファちゃん狙いでマリンちゃんと仲良くなって。
男性A：こわい親父がついてるぞ。

土管通りの話をする男女

男性 / 女性

男性：行ったことない？　セブンスヘブンの裏の――。
女性：ひとりじゃ怖くて……。
男性：俺、顔がきくぜ。刺激的な夜、約束する。
女性：え～？



テレビのニュース

繰り返します。
救援物資は、神羅ビル1階ロビーで配布中です。
また救護センターには医師が常駐しています。
ビルまでの移動が困難な方は、お近くの神羅社員に声をおかけください。
ドミノ市長はプレジデント神羅と共同で緊急事態宣言を発令しており、市当局と神羅カンパニーは、全力をあげて被害に遭われた方々の救助、救護に当たっております。
なお、今回の攻撃に対する犯行声明は出ておらず、当局は実行グループの特定を急いでいます。
捜査の助けとなる情報提供には賞金があります。
最寄りの治安維持兵もしくは神羅警備本部にご連絡ください。

八番街の様子を語るキリエ

キリエ / 女性 / 男性

キリエ：魔晄炉が爆破された瞬間、そりゃあもうすごい揺れ。
女性：テレビでも言ってたわ。
男性：もっとすげえ話はねえのかよ。
キリエ：これは知ってる？　なんと八番街じゃ、駅前のハイウェイが崩れ落ちる大惨事。
女性：ウソ……。
キリエ：軍が出動したけど、救助は難航中。しかもさらに崩れる可能性あり。
男性：怖え～。
キリエ：この目で見て仕入れてきた貴重な情報なんだ。ほら3ギルちょうだい。タダとは言わせないよ。

⬆スラムの住人たちに八番街の様子を話すキリエ。最後にきっちり3ギルを請求するところが彼女らしい。

セブンスヘブンで飲んでいた女性客

女性A / 女性B

女性A：セブンスヘブン、変な時間に閉店したね。
女性B：もっとテレビ見たかったのに、途中で追い出すなんてひどい。
女性A：怒らないの。ティファちゃん、すごく謝ってたでしょ。

魔晄炉爆破の被害について話す女性たち

女性A / 女性B

女性A：ミッドガルの電力がマヒしちゃったら、コンピュータとか信号とかいろいろ止まっちゃうじゃない？　経済的損失は10億ギルはくだらないわ。
女性B：それにたくさんの罪なき人々が死んだと思うのよ。爆破が夜中だったから、まだいいわ。眠ってた人はそのまま目が覚めないだけね。とにかく、魔晄炉の爆発でミッドガルは大混乱よ。

⬆オリジナル版に登場した事情通（→P.172）。本作では女性同士で話しているが、オリジナル版ではクラウドと会話していた。



CHAPTER 3 セブンスヘブン（2日目：昼）

一夜明けたあとは、七番街スラムの人々から聞ける話の内容にも変化が。また、クエストのクリア状況に応じてなんでも屋の評判が広まり、一部の人のセリフが変わるのだ。



日々の生活を憂う女性たち

女性A　女性B　少女

女性A：**星のために爆破されたってことでしょ。私たちの生活を犠牲にするほどなの？**
女性B：星が死ねば、私たちも死ぬわ。
女性A：理屈はそうよね。でも、仕事がなくちゃ家族を養えなくて先にこっちがまいっちゃう。

少女：神羅、負けちゃうの？
女性A：魔晄炉がひとつ壊されたって、びくともしないでしょ。
女性B：アバランチだってわかってるはずよ。

神羅の怠慢に憤る男性たち

男性A　男性B　男性C

男性A：こんな強硬手段を許すとは、神羅は気が緩みすぎだな。
男性B：どんだけのやつが仕事なくしたと思ってんだ。神羅はちゃんと俺たちを守ってくれないと困る。
男性C：**神羅はあくまでいち企業だぞ。俺たちのすべてを守ってくれるわけじゃない。**

男性A：本格的にアバランチとの戦いが始まったらどうする。
男性B：俺はミッドガルから離れんぞ。
男性C：俺は故郷に帰るよ。魔晄は便利だが、ここは思ってた楽園とは違ったんだ。

天望荘への入居を希望していた男性

天望荘の空き部屋、借りようと思ったらもう埋まっちゃってたんだってさ。

ティファちゃんのお隣さんになるチャンスだったのに。

天望荘には、ちょっと危ない住人さんもいるんだってよ。

←天望荘の「ちょっと危ない住人」とは、203号室のマルカートのことだろうか？

マーレを慕う女性

天望荘のマーレさんは、このへんの女子たちの相談役なんだ。

マーレさんに恋愛相談しようかな。経験豊富だからアドバイスが的確。

マーレさんに話を聞いてもらうと、なんだか安心するのよ。

スタンプの歌を口ずさむ塗装職人

進め～スタンプ！フンフン～。

スタンプのスは～……あ～、思い出せない～。

自警団のウワサをする男性たち

男性A　男性B　男性C　男性D

男性A：自警団が見回り強化してくれるってよ。
男性B：人手、足りないんじゃない？
男性A：魔晄炉爆破でざわついてるからな。念のため増やしたいらしい。

男性C：自警団は強くなったな。数年前は、もっとしょぼかった。
男性D：**ウータイと停戦して、帰還兵が加わり始めて変わったな。**
男性B：ああ。だけどもう銃はもちたくねえって、やめてくやつもいるらしい。



ガレキ通りの入口を見張る男性

この先はガレキ通り。モンスターがうろつく区画だ。俺たち自警団が封じている。

ケガしたくなけりゃ、近づくんじゃねえ。

ガレキ通りのモンスター退治に向かうとき

ティファちゃん、気をつけてな。

ティファちゃんにケガさせんなよ。

ガレキ通りのモンスターを退治したあと

なんでも屋か……。

ガレキ通りのモンスター退治を報告してアイアンブレードを手に入れたあと

お手並み拝見だな。

下手こくんじゃねえぞ。

ティファちゃん、がんばれよ。

不愛想なやつ。

七番街スラムのクエストのクリア数が4～5のとき

まあまあの腕だな。

気をつけろよ。

無理は禁物だぞ。

これで少し安全になるか。

七番街スラムのクエストのクリア数が6のとき

またモンスターが減るぜ。

ご苦労さん。

根こそぎ頼むぜ。

モンスター、倒しまくってくれ。

←最初はトゲトゲしい言葉を投げかけてくるが、クラウドがモンスターを退治したりクエストをたくさんクリアしたりすると、好意的な態度に変化する。

ウォール・マーケットを恐れる女性たち

女性A　女性B

女性A：ウォール・マーケットに行ったまま、帰ってこない女の子がいるらしいの。
女性B：**心配だけど、あの街に手出しはできないよ。**
女性A：ええ……。

カイティ

ガレキ通りのモンスターを退治したあと

今月のモンスター討伐数が出たよ。見て見て、最新のモンスター討伐数だよ。

カイティと話したあと（モンスター討伐数が19以下のとき）

みんな、どんどんモンスターを倒してね。街は少しずつ安全になってきてるよ。

カイティと話したあと（モンスター討伐数が20～49のとき）

おかげさまでモンスターがこんなに減ったよ。なんでも屋さんが、がんばってくれてるよ。

カイティと話したあと（モンスター討伐数が50以上のとき）

見て、だいぶ安全になってきたよ。**モンスターは減ってるけど、夜の散歩は注意ね。**

カイティから『MPアップ』マテリアをもらったあと（※1）

安全な街の空気、おいしいよ！　みんな、なんでも屋さんに感謝してね。

※1……『MPアップ』マテリアをもらったあとにチャプターセレクトを行なうと、以降は「カイティと話したあと（モンスター討伐数が50以上のとき）」のセリフを話す

屋台の前で話しこむ女性たち

女性A / 女性B

女性A：セブンスヘブンのことばっかり聞いてくる変な男にナンパされたんだ。バレットさんのことなんかもいろいろ聞かれてさ。
女性B：ウォール・マーケットから来たって男でしょ。
女性A：知ってるの？
女性B：『君の瞳は蜜蜂の館のネオンみたいにキラキラしてる』って言われた？
女性A：あなたも声をかけられたのね。

女性B：『チョコボの羽根で君とくすぐりあいたい』って口説き文句は聞いた？　ウォール・マーケットで流行ってるのかしら。
女性A：手当たり次第ね。

屋台店員と女性客

お客 / 店員

お客：すっごくよかったの。『LOVELESS』のミュージカル。
店員：毎年やってる芝居とは違うのか。
お客：あれとはラストの展開がちょっとだけ違うんだ。まあ見てみてよ。
店員：チケットが取れればな。

お客：友達に役者のたまごがいるの。『LOVELESS』のチケット、頼めば手配してくれるかも。
店員：高いんじゃないかい？
お客：3階の立ち見なら、払える範囲よ。

ビッグスを待つ男性

ビッグスに護身術を習う予定なんだ。

ビッグス、早く戻ってこねえかな。

チリビーンズをほしがる男性と屋台店員

お客 / 店員

お客：チリビーンズはないのか。
店員：向かいの店の専売だ。あんた、スラムの人じゃないだろ。
お客：なぜ？
店員：店構えを見りゃ、普通はどんくらいの料理を出すかわかるもんさ。

お客：ここはどのくらいの料理を出す。
店員：安いだけが取り柄の料理だ。これが案外需要があるのさ。

お互いの浮気を責め合うカップル

男性 / 女性

男性：昨日は八番街で仕事じゃなかったのかよ。
女性：あなただって、壱番街で面接って言ってた。
男性：四番街でほかの男とデートとはな。
女性：ウォール・マーケットでほかの女の誕生日デートなんてね。

男性：まあ、君が無事でよかったよ。
女性：あなたのこと、すごく心配した。
男性：けど、浮気の件は別だ。
女性：ええ、別よ。



ビッグスのウワサをする住民たち

男性A / 男性B / 女性

男性A：そこの家の人、すげえキレイ好きでさ。
女性：この人、怒られたの。ゴミのにおいがひどくって。

男性B：そこの家の住人、自警団のビッグスだろ？　アイツ、掃除が趣味らしい。
男性A：うちの掃除も頼みたいよ。

⬅ビッグスのキレイ好きは、スラムの住民のあいだでも有名なようだ。

エトワール寮のウワサをする少女たち

少女A / 少女B

少女A：そこのエトワール寮の人たち、みんな役者のたまごなんだよ。
少女B：ジェシーおねえちゃんたち、いつかテレビに出るのかな。

プレート暮らしをうらやむ住民たち

女性A / 女性B / 男性

女性A：プレートの仕事も日曜いばっかりでね。毎日お金の心配ばっかりよ。
女性B：日曜いじゃなくたって、給料安くて同じよ。プレート暮らしとスラム暮らしじゃ、それだけで差が出るんだって。

男性：ミッドガルに来れば金持ちになれる気がしてたよ。
女性B：それでも、故郷のジュノンよりはここでの暮らしが好きかな。

⬅ミッドガルの南方に位置する神羅の軍事都市「ジュノン」の名前が登場。

星の命について話す女性たち

女性 / 少女A / 少女B

女性：星の命ってわかる？
少女A：ライフストリームでしょ。
少女B：なにそれ？

⬅星をめぐる精神エネルギー「ライフストリーム」を知っている子もいる。

セールストークに励む武器屋店員

七番街スラムのクエストのクリア数が0のとき

武器屋、覗いていかないかい？　スラムで暮らすなら、ひとりにひとつ武器を持とう。

自分に合う武器は武器屋で相談。これ、常識だよ。

七番街スラムのクエストのクリア数が1〜3のとき

便利屋みてえなでけえ剣が欲しけりゃ、うちの武器がおすすめだよ。

七番街スラムのクエストのクリア数が4〜5のとき

なんでも屋のあのかっこいいでかい剣、似たのが欲しけりゃうちの武器屋にどうぞ。

七番街スラムのクエストのクリア数が6のとき

街いちばんのなんでも屋さん御用達、うちの武器を見ていきな。

下水のにおいに悩む住民たち

女性 / 男性 / 老人

女性：消臭剤研究会の次の議題は、下水のにおい対策についてよ。
男性：神羅は下水道を整備する気はないのか。
老人：スラムの地下には、でかくて古い下水道が迷路のように広がっている。あれを整備するのは簡単じゃないな。

女性：最近、ネコ屋敷のあたりで下水のにおいが強くなったみたい。
男性：地面に亀裂でも入ってんじゃないかって怖がってるやつもいるぜ。
老人：さすがに考えすぎだろ。

⬅クラウドたちはのちにウェッジの家近辺の穴から七番街スラムの地下に入るが、この時点ですでに亀裂ができていた？

スラムの心得を説く少年

おじさん、表情固いな。疲れたら休む、スラムの心得そのいちだぜ。

おじさん、その顔……疲れてるんじゃなくてカッコつけてるのか。

腹筋を鍛える男性

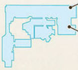
ガンバレ俺、やれるぞ俺。

1000回でジェシーちゃんに告白！

おりゃあ！

ふ〜……。





ハニーガールに入れこむ男性たち

男性A　男性B

男性A：ウォール・マーケットの蜜蜂の館でお気に入りの子を見つけちゃってさ。もう何ギルつぎ込んだかわかんねえ。あ〜、大変だわ〜。
男性B：なんか楽しそうだな。
男性A：**まあ、好きな子にはお金使ってナンボな世界ですから。仕方ないよね。**

ナイフを構えている男性

セブンスヘブンの客か。カタギじゃなさそうだな。

ジョニーが連行されているとき

ジョニー、悪いやつじゃないんだがな。
余計なひと言が……いや、もっと多いか。

ジョニーを逃がしたあと

こんな掃きだめみたいな場所にはな、ジョニーみたいな底抜けに明るいやつが必要なんだ。いなくなるって冗談だろ。

周囲を見張る男性

この土管通りなら、表の店じゃ見つからねえものも売ってるよ。
仕入れ元は詮索するな。土管通りの心得だぜ。

神羅製品もあつかう闇商人

高級な神羅製品、そろってるよ。ほかじゃ手に入らねえ非売品だ。
登録番号はちゃんと消してある。安心して買いな。

ジョニーを心配する住民たち

男性　女性

ジョニーが連行されているとき

男性：軍相手によくふざけるよ、あいつ。
女性：気をつけろって言ったのに。

ジョニーを逃がしてからティファと別れるまで

女性：街を出るって、ジョニー、もう戻ってこないの？
男性：おおげさに言ってるだけだって。夜には戻ってくるって。急にサヨナラとか、うそだよ……。

商品について話す店員と関係者

男性　店員

男性：おい、このシミは血のあとか。
店員：おっと、商品を譲ってもらうときに間違ってついちまったかな。
男性：気をつけろ、価値が下がるぜ。
店員：仕入れ業者に言っとくよ。

男性：やかん？
店員：純金製の置き物さ。金持ちの趣味はわかんねえ。
男性：盗むやつの気も知れねえ。
店員：**おや、ウチは盗みとは無関係。妙なことは言わないでくれ。**
男性：そうだった、そうだった。

⬆彼らがあつかう商品は、あまりまっとうではない仕入れ業者から卸してもらっている模様。

ジョニーのウワサをする住民たち

女性　男性

女性：ジョニーってば、すぐ調子に乗るし、言わなくていいこと言うし。
男性：放っておけねえやつだよ。
女性：そうなの。



テラス席にすわる男性

今日の夕飯はセブンスヘブンにしようかな。
たまにバレットさんとメシ食うんだ。怖そうに見えるけど、すげえいい人だぜ。

歌詞のつづきが思い出せない塗装職人

スタンプ〜、走れスタンプ〜。
スタンプ〜、勇気の〜……。ええと〜、続きなんだっけ〜。

セブンスヘブンのカクテルを好む女性

ジョニーの家に警備兵がきているとき以外

仕事で疲れた日は、セブンスヘブンで飲むのが唯一の楽しみよ。
ティファちゃんのおまかせカクテル、キッツイけどスッキリするのよ。

アバランチに同調する男性たち

男性A　男性B

男性A：仕事に行けないことを、みんな気にしてる。
男性B：たった1日分の収入と星、なんで比べられると思うかね。

男性A：**星の命のこと、わかってないやつが多すぎるよ。**
男性B：神羅の洗脳さ。

パーティにティファがいるとき

男性A：ティファちゃん、今日飲みに行っていい？
男性B：今日はティファちゃんの料理、食べられる？

男性A：ティファちゃん、今日はいつごろ店開ける？
男性B：今夜はセブンスヘブン、営業するよね。

ティファの幼馴染みが気になる女性たち

女性A　女性B

パーティにティファがいるとき

女性A：ティファちゃんだ。
女性B：**彼が噂の幼馴染ね。**

女性A：いいな、かっこいい幼馴染。
女性B：ティファちゃん、今度紹介してよ。



商売熱心な服屋

パーティにティファがいるとき

ティファちゃん、新しいの入荷したわよ。ティファちゃんと組めば、新しいトレンドを生み出せると思うのよね。

買い物に悩むカップル

男性　女性

男性：どっちがいいかな？
女性：どっちも似合うよ。
男性：**それじゃ決めらんないよ。**

女性：どっちがいいかな？
男性：絶対に最初のやつがいいね。
女性：**両方買うね。**

今後の生活について話す住民たち

男性／女性

男性：**伍番街にいる恋人とさ、リーフハウスにいる子供を引き取って育てようって話してるんだ。**
女性：孤児院の子供を？
男性：俺も恋人も戦争で親を亡くして苦労したからさ、なにか力になりたいんだよ。

女性：孤児を引き取る余裕はあるの？
男性：七番街の店で雇ってもらえるんだ。オーナーも戦争で大事な家族を亡くしたってさ。
女性：**戦争で辛い思いをした人は、プレートにもスラムにもいるのよね。**

ネコにかまう子どもたち

少年／少女

少年：お手、できないのか？
少女：もっと優しく話しかけるの。ウェッジお兄ちゃんに言われたでしょ。**ネコちゃん、ほら、怖くないッスよ～。**

魔晄炉爆破の影響を心配する女性たち

女性A／女性B

女性A：エトワール寮の子がね、今度八番街の舞台に立てるらしくて誘ってもらえたの。
女性B：**すごい！　でも魔晄炉爆破のせいで中止になったりしない？**
女性A：それが心配なのよね。劇場は魔晄炉から遠いらしくて、大丈夫だろうって言ってたけど。





近隣住民のウワサをする女性たち

女性A／女性B

女性A：うちの2軒隣に住んでいた女の子、夜逃げしたみたい。
女性B：ガラの悪い人と付き合ってたんだっけ。
女性A：『探さないでください』ってドアに貼り紙があったわ。

女性B：故郷に仕送りしてた真面目な子でしょ。
女性A：**ウォール・マーケット行きのチョコボ車に乗っていったって噂。**
女性B：残念ね。

神羅課長と部下たち

神羅課長／神羅社員A／神羅社員B

ガレキ通りのモンスター退治を報告するまで

神羅社員A：課長の読み通り、犯人はアバランチでしたね。
神羅社員B：わたしたち、負けませんよ。
神羅課長：**よし、列車が動き次第会社に行って働いて働くぞ！　それが、あたしたちなりの戦いだ。**

神羅社員A：スラム暮らしって、やっぱり不便ですよね。ああ、上に引っ越したい。俺の給料じゃ無理ですけど。
神羅課長：腐るなよ。こころざしは高く持ち、日々の仕事に全力を尽くす。**やがて世界は、魔晄の力で豊かになる。それが神羅社員の心意気だ。**
神羅社員A：心意気だけじゃなあ……。
神羅課長：もちろん、あたしが出世したら、おまえたちの給料もどーんとアップだ。
神羅社員A：異議なし！
神羅社員B：期待してます！

⬅部下を励まし、やる気を出させる神羅課長。彼の仕事への熱心さが伝わってくる。

ネコ好きな男性

自警団にはネコと仲良くなる達人がいるんだ。

ワシもゴロにゃん、してみたいにゃん。

ネコの話で盛り上がる住民たち

男性A／男性B／女性

男性A：感動の涙と鼻水が止まんねえ。ニャンコたちを見るだけで俺は幸せだ。
男性B：ネコアレルギーだろ。無理すんな。

女性：**最近、またネコが増えたのよ。**エサをねだるネコが増えて困っているわ。

バイクの整備士たち

先輩／後輩

先輩：そのバイクは今晩借りるやつが決まってる。絶対事故らねえように気合いれろ。
後輩：は……はい！

後輩：どんな人が乗るんですか？
先輩：**太った奴か、鍛えた奴か……どっちにしろ、うちのお得意様さ。**

⬅ビッグスとウェッジから依頼されたレンタルバイクを一生懸命に整備している。

気になる町角の声　神羅兵に連行されるジョニーを見たスラムの住民の反応

ジョニーが神羅兵に連行されるときには、彼の家の前に人だかりができている。その場にいる人々の話に耳を傾けてみると、ジョニーの身を案じる声が多いものの、彼のトラブルメーカーぶりにあきれる人も少なくないようだ。なお、家の前に人が集まっているのは、クラウドが物資保管区の奥で神羅兵を倒してジョニーを助けるまでのあいだのみ。それ以降は、家の前から立ち去らずに残った数人の住民たちが、急に町を出ると言い出した彼についてのウワサをしはじめる。

人だかりから聞こえる町の人の声

ジョニーが家から連れ出される直前

男性A：ジョニー……またやらかしたな。
男性B：神羅が来たって？　なんかあった？
男性C：壱番がらみか。やべえぞ……。
男性D：大丈夫かね、ジョニー。
女性A：ジョニーってば……あいつ、すぐふざけるから。
女性B：爆破と関係あるわよ。逮捕されるかも。
女性C：なんなの？　軍がいるって。
女性D：いい子なんだけどね。

ジョニーが家から連れ出されたあと

男性A：どうにもできねえよ。ジョニー、がんばれよ。
男性B：自警団は知ってんのか。街に影響はねえよな。
男性C：チューチュー鳴いてる場合かっての。まったく、あいつ……。
男性D：心配だぜ。
女性A：軍が相手じゃね。かわいそうに。
女性B：誰も手出しできないよ。私たち、巻き込まれたりしない？
女性C：ジョニーったら、また……神羅相手にふざけちゃダメよ。
女性D：大丈夫かね。



←ドミノ市長は神羅を良く思っておらず、裏で本家アバランチを支援している。それにもかかわらずアバランチを非難する声明を発表するあたりは、なかなかの老獪さだ。



ニュースを見る人々

男性A　男性B　男性C　女性A
女性B　女性C　少年　少女

男性A：爆破はアバランチのせいだとよ。
男性B：まだ燃えてるとこもあんのか。
男性C：八番街じゃハイウェイが崩れたらしいぜ。

女性A：壱番街と八番街の一部はまだ停電中だって。
女性B：アバランチのせいなのね。
女性C：アバランチが犯人ってことは、星のためにやったってこと？

少年：犯人はアバランチ。やっつけろ！
少女：アバランチって人たちが悪いの？

テレビのニュース

今回の魔晄炉爆破に関して、実行犯は市民の敵アバランチであるとの公式発表がなされました。
アバランチと名乗るグループは、以前にも神羅カンパニーに対して破壊工作を企てたことがある反神羅組織であり、ドミノ市長とプレジデント神羅は共同で『非道な反社会的勢力に決して屈してはならない』『我々は市民の平穏を守るために戦う』という声明を出しています。

アバランチのポスターを見る女性たち

女性A　女性B

女性A：星の命のこと、ちゃんと知りたいのよね。
女性B：えっ、本気？
女性A：**アバランチって間違ってるのかな。**

掲示板を見る女性

魔晄炉を爆破したの、アバランチだって。

反神羅組織アバランチ……名前は知ってるわよ。

生活を憂う男性たち

男性A　男性B

男性A：星を救えって……まずは俺たちを救ってくれよ。
男性B：魔晄炉爆破で全部めちゃくちゃだ。

仕事を探す少年と理不尽な大人

少年　男性

少年：ここで働かせてくれ。
男性：う〜ん、親はなんて？
少年：そんなのいない。

少年：どんなシゴキ受けても平気だ。
男性：**なら、まずはクギとネジ100本、ゴミのなかから漁って持ってこい。**
少年：そしたら雇ってくれるのか。
男性：考えてやる。
少年：雇うって約束しろ！

グエンと口論する神羅兵

グエン　新人兵士　先輩兵士

クエスト「墓場からの異物」が受注可能なとき

グエン：手伝ってよ。
新人兵士：すいません、管轄外です。
先輩兵士：**威厳を見せんか。**
新人兵士：は……はい！　さっさと立ち去れ、でないと捕らえるぞ。
グエン：脅したって無駄だから。　1回のみ

路地裏で寄り添うカップル

男性　女性

男性：今日は寝かせないぞ。
女性：**あんたのイビキで、毎晩眠れない。**

男性：ウォール・マーケットでやってるなんかの大会に出りゃ、大金が手に入るらしいぜ。
女性：やめときなよ、死ぬよ。
男性：おまえのために死ねるなら本望さ。

ポスターについて話す住民たち

女性A　女性B　男性

女性A：あのポスター、家の近くにも貼られてるわ。
女性B：はがしたら？　厄介ごとに巻き込まれるわよ。
女性A：**でも、星を救えって大事なことなんじゃないかって思うし。**
男性：神羅ににらまれるぞ。

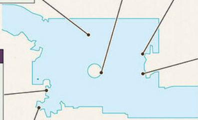


星の命について話す男性たち

男性A　男性B　男性C

男性A：星の命を考えれば、魔晄炉停止も仕方ないんだよ、きっと。
男性B：俺たちの生活はどうなる。
男性C：**星が生きてりゃ、なんとかなるって。**

七番街スラム・七番街スラム駅（駅前広場）



臨時列車を待つ住民たち

女性A　女性B　男性

女性A：列車が止まっちゃうなんて。
男性：八番街じゃあ、ハイウェイが崩れるほどの被害らしいからな。駅も今ごろ……。
女性B：**でも、他の街に行く列車も全部運休よ？**　おかしいわ。

女性A：臨時列車が出てくれないかしら。
男性：みんなそれを期待して、ここで待ってるんだろうな。

ベンチの下をのぞく少年

おいで、なでなでするッスよ～。
ネコちゃ～ん、怖くないッスよ。

バーガー屋の様子をながめる男性

黒ミリオン抜きのほうが美味いぜ。
あの風味、苦手なんだよな。

元バーガー屋の夫婦

男性　女性

男性：今日も1日、がんばらねばな。**金のためでなく人のために、このバーガー屋をあけるんだ。**
女性：もう代替わりしたんだから、がんばるのはあの子なのよ。
男性：あいつがへばったら俺が店に立つぞ。

においに悩む男性とドリンク屋

お客　店員

お客：**鼻が利かなくなる飲み物ってある？　俺の部屋、下水のにおいがひどくてさ。**
店員：あるよ。みんな、あんたみたいな理由で飲みに来る。

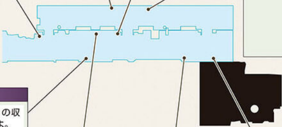
テラス席でくつろぐ男性たち

男性A　男性B

男性A：七番の駅前屋台って言えば、一部じゃ有名らしいぜ。
男性B：**プレート住まいのグルメも食べにくるって聞いたことがある。**



七番街スラム・七番街スラム駅（ホーム周辺）



列車運休の理由を考える女性たち

女性A　女性B

女性A：どうして全線運休なのかしら。壱番街と八番街以外は無事でしょ？
女性B：**犯人を追いつめる作戦かも。列車を止めちゃえば逃げにくいじゃない。**
女性A：やだ、まだ犯人捕まってないの？

夫を捜す女性と質問に応じる女性

女性A　女性B

女性A：あの人、八番街勤務なんです。昨日から戻ってきてなくて。
女性B：大丈夫よ、列車が動けば帰ってくるわ。
女性A：**まさか、プレートの愛人宅に……。**
女性B：そっちの心配？　仲良いわね。

寄り添い合うカップル

男性　女性

男性：ねえ、もっとそばにおいでよ。
女性：だって……。
男性：いいだろ？
女性：でも、そこの人……。
男性：**きみ、ずいぶん堂々としてるね。のぞきは遠慮してくれないかな。**

⬆オリジナル版にも登場したカップルの、昨夜の会話（→P.163）のつづき。オリジナル版でも、時期によって会話の内容がこまかく変化していた。

列車の話をする少年たち

少年A　少年B

少年A：主流はすっかりマハS131型だよな。S131系って、これまでより傾斜角度が減ったのに速度と安定性は増してるんだぜ。あの速度であのカーブを進み続けるってすげえよ。
少年B：個人的にはS102系の揺れ方が好きだけどね。しかし、97系の頃に比べたら魔晄による制御システムは相当進化してる。昔は上に行くまでかなり揺れて辛かっただろうな。
少年A：ガタピシって旧式アブソーバーの揺れだよな。あ～、ひびく～！　一度は乗ってみたいぜ、97系。
少年B：でもなあ、俺らが生まれる前だからな。

少年A：そういえば緊急停止システムも少し前にアップグレードされたんだっけ。
少年B：**停止時のスピードダウン率が上がったらしい。まあ、実際に使われることなんてないと思うよ。**
少年A：だよなあ。緊急停止でレールに走る火花、見てみたいぜ。

⬆年齢からは想像できないほどディープな会話をする少年たち。彼らによると、CHAPTER 5でクラウドたちが列車から飛び降りるときに利用する緊急停止システムは、最近アップグレードされた新型らしい。

家賃を滞納する男性と友人

男性A　男性B

男性A：仕事行けねえ。今日の収入ないとやべえんだよ。
男性B：借金か？
男性A：似たようなもんだ。家賃踏み倒し記録更新。**アバランチのせいで宿無しになっちまう。**

列車墓場の入口を警備する男女

男性　女性

男性：列車墓場の封鎖を解けって、朝から詰所に抗議しにきたやつらがいたぜ。
女性：**ジャンクパーツを集めて売ってお金を稼いでる人たちでしょ。**危険だっていうのに。
男性：命より金なのさ。　1回のみ

女性：列車墓場は現在立入禁止。聞いてない？　いい男でも特別扱いはできないわ。諦めて。

男性：危険なモンスターがいる疑いで列車墓場は立入禁止になっている。調査が済むまで通行止めだぞ。帰れ。

列車の運休に悩む商人たち

女性　男性

女性：駅員さんも状況がわかってないみたい。上に行けるかは、わかんないわ。
男性：八番街営業所との商談が流れないといいんだが。
女性：とにかく待ちましょう。臨時列車が出るかもしれないわ。

男性：大事な商談の日に運休だなんて。
女性：お詫びの品とか用意しとく？
男性：**スラムの土産は喜ばれん。ウォール・マーケットのものならともかく。**

ウワサ好きな女性3人組

女性A　女性B　女性C

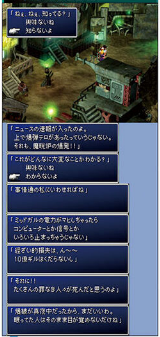
女性A：列車墓場で行方不明になった人がいるらしいじゃない。
女性B：自警団は危険なモンスターのせいって言ってるけど、違うわ。**いっしょにいた人が幽霊にさらわれるのを目撃したんですって。**
女性C：うそ……。

気になる町角の声

オリジナル版『FFVII』における七番街スラムの住民の声をプレイバック！

七番街スラムの住民のなかには、オリジナル版にも登場した個性豊かな人たちが多数存在する。彼らのオリジナル版でのセリフを、当時の画面写真で振り返ってみよう。

▼事情通のおばさん



「興味ないね」を選んだときの展開

「あ、そ!」



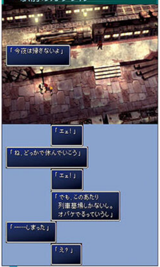
⬆町に飛び交う情報をいち早くキャッチし、「興味ない男」ことクラウドに聞かせたがる。

▼セブンスヘブンをのぞく男性



⬆クラウドやティファたちが伍番魔晄炉へ向かうタイミングで現れ、店内をのぞきこむ。

▼駅前のカップル







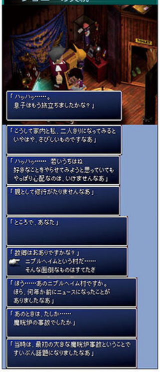
⬆七番街スラム駅で長々とイチャイチャしたのち、疲れ果ててその場で倒れ、眠りにつく。

▼ジョニーと友人



⬆「男をみがく」と称して自分の意思で旅立つジョニーを、友人が不安そうに見送る。

▼ジョニーの父親



「そんな面倒なものはすてたさ」を選んだときの展開

「ハッハッ……。
まあ、それもいいでしょうなあ」

「でも、もし、あなたにも家族がおありなら
手紙ぐらい書いてあげるのが、いいですなあ」

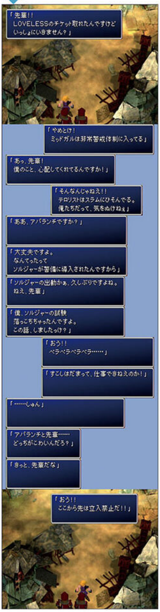
「故郷はね、知らんぷりをしていても
いつでも、あなたを待ってますよ」

「ハッハッ……
まあ、そんなもんですなあ」

⬆家でくつろぐジョニーの父親からは、クラウドの故郷ニブルヘイムに関する話を聞けた。

▼先輩兵士と新人兵士

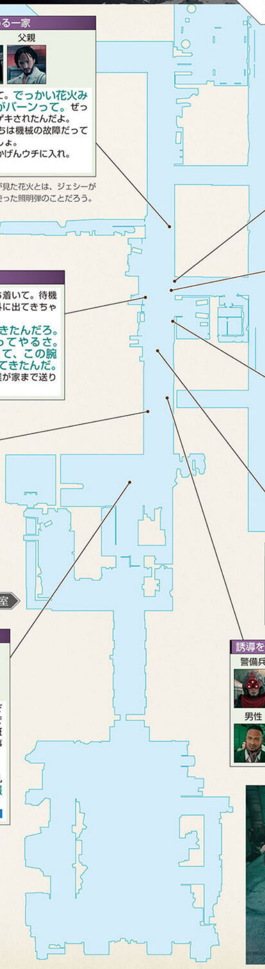




⬆厳しい先輩と半人前の新人のコンビで、新人兵士は『FFVII リメイク』よりも能天気？

CHAPTER 4 真夜中の疾走（2日目：夜）

七六分室でローチェを倒したあとの七番街と、パラシュートで降りたあとの七番街スラムで人々の話を聞ける。七番街では自宅待機命令が出ているせいか、屋外にいる人は少なめ。



町の様子をながめる一家

少年　母親　父親



少年：ホントだって。**でっかい花火みたいなのがバーンって。**ぜったいシューゲキされたんだよ。
母親：神羅の人たちは機械の故障だって言ってるでしょ。
父親：ほら、いいかげんウチに入れ。
少年：でも……。

⬆少年が見た花火とは、ジェシーが合図に使った照明弾のことだろう。

子どもを心配する男性と交通整備の警備兵

男性　警備兵



男性：おい、通してくれよ。
警備兵：ここから先は進入禁止だ。自分の家に戻れ。
男性：すぐそこにいる子供を呼びに行くだけだって。
警備兵：ダメだ。通すわけにはいかない。
男性：はぁ？

不透明な状況をなげく警備兵たち

警備兵A　警備兵B



警備兵A：広場で対応中の班はどうなってる。
警備兵B：わからん。あちこち大混乱だ。
警備兵A：いつになったら帰れるやら。

興奮する老婆となだめる警備兵

警備兵　老婆



警備兵：おばあちゃん、落ち着いて。待機命令が出てるから外に出てきちゃダメだよ。
老婆：**ウータイが攻めてきたんだろ。アタシが追い払ってやるさ。この前の戦争だって、この腕ひとつで生き抜いてきたんだ。**
警備兵：危ないですって。僕が家まで送りますから、ね？

憤る市民と理解を求める警備兵

女性　警備兵　男性



女性：ちょっと、夜中になんなの？　子供が起きちゃったじゃない。
警備兵：申し訳ございません。事態の収拾にむけ全力で取り組んでおりますので。
男性：ったく、明日も朝早いってのによ。

塀にのぼる少年と引き止める母親

母親　少年



母親：こら、早く降りてきなさい。お父さんも心配してるでしょ。
少年：よく見えないなぁ。

大型車両に抗議する男性と聞き入れない警備兵

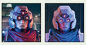
男性　警備兵



男性：おい、こんなところに車を止めるなよ。今から出かけなきゃならないってのに。
警備兵：緊急事態だ。自宅待機命令も出ている。悪いが諦めてくれ。

打ち合わせをする警備兵たち

リーダー　警備兵たち



リーダー：深夜の警報で、近隣住民も騒ぎ始めている。A班は、この場で施設からの逃亡者を監視。B班は、速やかに通行規制の上、事態の収拾にあたれ。
警備兵たち：ハッ！
リーダー：襲撃のことが公になれば、混乱どころか神羅の恥だ。**先の警報については、誤報で通せ！**
警備兵たち：……ハッ！　1回のみ

⬆統率のとれた行動を見せる警備兵たち。襲撃を受けた事実を隠ぺいし、権威の失墜を防ぐよう通達が徹底されている。

誘導をする警備兵と問いつめる市民

警備兵　女性　男性



警備兵：現在、安全確認のため自宅待機命令が出ています。すみやかに、ご自宅へお戻りください。
女性：さっき、襲撃って聞こえたけど。
男性：おい、またテロじゃないだろうな？
警備兵：**襲撃の件は誤報です。**問題ありませんので、自宅で待機をお願いします。



屋台の前で話しこむ女性たち

女性A：**毎年やってるお芝居の『LOVELESS』と、今年から始まったミュージカルの『LOVELESS』。** どっちも見てみたいわ。
女性B：どっちから見るか、難しい問題ね。

女性A：ミュージカル『LOVELESS』って、1階席はプレミアチケットよね。
女性B：**高いと1枚50000ギルだったりするわ。**
女性A：どんな人が座るんだろう。プレジデント神羅とか来るのかしら。

➡『LOVELESS』のミュージカルのチケットは、3階の立ち見席なら比較的安いらしいが（→P.167）、1階席は一部の人にしか手が届かない価格。

屋台店員と女性客

お客：ナンパに見せかけて七番街のことを探ってる男がいるみたいね。
店員：**ウォール・マーケットの男だろ。あんたも声をかけられたか。**
お客：かけられてない。
店員：じゃあ、俺が代わりにナンパしてもいいか。
お客：えっ？

店員：なにか飲むだろ？
お客：オススメで……。
店員：ウォール・マーケットでも飲めねえようないいやつを出してやるよ。

ウータイの犯行を疑う住民たち

男性A：アバランチの犯行声明は本物なのか？
男性B：どういうことだ。
男性A：**アバランチのふりをしたウータイが戦争をしかけてきてるとかさ。**
女性：考えすぎよ。

いなくなった隣人を心配する女性たち

女性A：あのあたりに住んでる人には気をつけろって言うでしょ。
女性B：悪そうなところがカッコよかったの。
女性A：それでコロッとだまされて、借金を押し付けられたわけね。

女性B：あの人、怖いところからお金を借りてたの。**でもね、ウォール・マーケットでね、すごく稼げる仕事があるんだって。**
女性A：あやしくない？
女性B：**お嫁さんがどうとかで……話だけ聞いてこようかな。**

露店のバッグをながめる女性

魔晄炉って、星にとってよくないものらしいわ。

爆破がなかったら、星の命なんて考えもしなかった。



詰め所の前に立つ自警団員

ガレキ通りに大きな影が落ちたけど、気のせいだったかな。

おかしなことがあれば、自警団に知らせてくれ。

ひとりで公園にたたずむ少女

お兄ちゃんも遊びにきたの？　公園、好き？

本当はね、病気だから家にいなくちゃいけないの。でも、夜なら抜けだせるんだ。

お兄ちゃん、もしかしてひとりぼっち？わたしと同じだね。

決めた。お兄ちゃん、わたしの友だちね。公園、来てよかった。

ガレキ通りへの道を見張る男性たち

男性A：**変な影がガレキ通りに落ちたよな？**
男性B：たぶん……。

男性A：まさか、ガレキ通りにも幽霊が――。
男性B：やめろって、気のせいだって。
男性A：でかい影が落ちたの、おまえも見ただろうが。

⬆列車墓場のウワサを気にするあまり、パラシュートで降下してきたクラウドたちを幽霊と思いこんでいる？

神羅課長と知人男性

課長の知人：神羅の課長さんと知り合いだって言うと、みんなにすげえって言われるんだ。
神羅課長：はは、そうかな。
課長の知人：**もっと上にいってください、課長さん。目指せ、部長、役員、プレジデント！**
神羅課長：ああ、がんばりますよ！

課長の知人：俺、課長さんの友達になれてよかった。**ウォール・マーケットのあの店で隣り合わせてからの仲っすよね。**
神羅課長：そのことは、妻には内緒にな。
課長の知人：まかせてください。あんなことやこんなことは、俺と課長さんの秘密っす。

⬆ウォール・マーケットにある"あの店"で知り合った男と話す神羅課長。このふたりの姿は、のちに"あの店"の前で見かけることができる。



ウォール・マーケットに思いを馳せる住民たち

女性A：どんな街かな、ウォール・マーケット？
男性A：**知り合いに聞いたら、トロトロで甘いんだってよ。**
男性B：気になる～！

女性B：**ウォール・マーケットに行ったら、チョコボ豆を食べてみたい。**
女性A：なにそれ、想像できない。
男性A：金、足りるかな。

コルネオの部下のウワサをする男性たち

男性A / 男性B

男性A：例の六番のチンピラ、誰かがボコボコにしたってさ。
男性B：俺がやったって思われたら――。
男性A：思わねえって。

男性B：**ドンの部下として、俺は命をささげた。**
男性A：でも、抜けたんだろ。
男性B：昼間のチンピラは、きっと俺を探してたんだ。
男性A：考えすぎじゃね？

ティファに想いを寄せる小心者

ああ、いざとなると勇気が持てない。ダメだな、僕ってまだ子供だな。

明日こそ、セブンスヘブンでティファちゃんに……。

⬅ティファに好意を寄せるこの男性は、オリジナル版にも登場していた（→P.172）。

闇市をながめる女性たち

女性A / 女性B

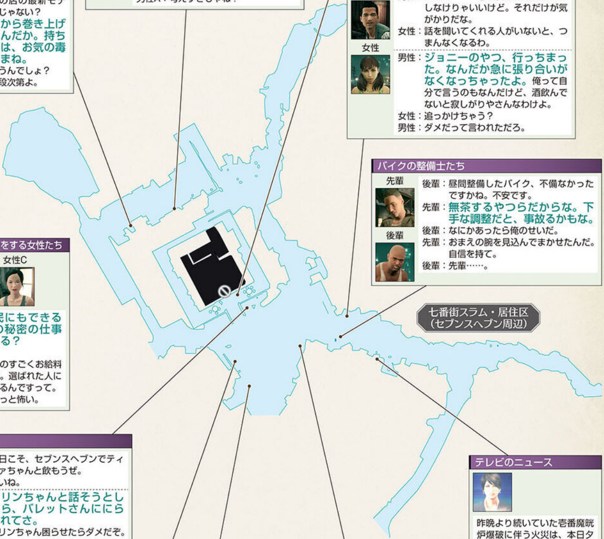
女性A：あのカバン、弐番街の店の最新モデルじゃない？
女性B：**誰から巻き上げたんだか。持ち主は、お気の毒さまね。**
女性A：買うんでしょ？
女性B：値段次第よ。

ジョニーの旅立ちをさびしがる若者たち

男性 / 女性

男性：ジョニー……悪い女にだまされたりしなけりゃいいけど。それだけが気がかりだな。
女性：話を聞いてくれる人がいないと、つまんなくなるわ。

男性：**ジョニーのやつ、行っちまった。なんだか急に張り合いがなくなっちゃったよ。**俺って自分で言うのもなんだけど、酒飲んでないと寂しがりやさんなわけよ。
女性：追っかけちゃう？
男性：ダメだって言われただろ。



バイクの整備士たち

先輩 / 後輩

後輩：昼間整備したバイク、不備なかったですかね。不安です。
先輩：**無茶するやつらだからな。下手な調整だと、事故るかもな。**
後輩：なにかあったら俺のせいだ。
先輩：おまえの腕を見込んでまかせたんだ。自信を持て。
後輩：先輩……。

割のいい仕事のウワサをする女性たち

女性A / 女性B / 女性C

女性A：**スラム住民にもできる魔晄炉での秘密の仕事って知ってる？**
女性B：なにそれ。
女性A：噂だけど、ものすごくお給料がいいそうよ。選ばれた人にだけ声がかかるんですって。
女性C：ええ～、ちょっと怖い。

肩を組む男性たち

男性A / 男性B

男性A：明日こそ、セブンスヘブンでティファちゃんと飲もうぜ。
男性B：いいね。

男性B：**マリンちゃんと話そうとしたら、バレットさんににらまれてさ。**
男性A：マリンちゃん困らせたらダメだぞ。

テレビのニュース

昨晩より続いていた壱番魔晄炉爆破に伴う火災は、本日夕方ごろ、ほぼ鎮火しました。今回の火災では消火活動の一環として、神羅軍特殊部隊による薬剤散布が行われ、現在一部の区域には立ち入り制限がかけられています。

ビッグスやリーフハウスの話をする男性たち

男性A / 男性B

男性A：リーフハウスって店、知ってるか。ビッグスが相当貢いでるって聞いたぜ。
男性B：**店？　リーフハウスってのは孤児院の名前だぞ。**
男性A：孤児院？
男性B：あいつ、その施設の出身だったはずだ。

新たな情報をほしがる女性たち

女性A / 女性B / 女性C

女性A：魔晄炉の新しいニュースはないの？
女性B：**昨日の夜、ここで八番街のことを話してた女の子、いないのね。**
女性A：また上の情報を持ってきてほしいわ。
女性C：**3ギル払うほどじゃないけどな。**

ファッションの話で盛り上がる女性たち

女性A / 女性B

女性A：白でしょ。
女性B：ピンクよ。
女性A：白と黒のコーデが絶対に流行するわ。
女性B：ピンクと赤っていう王道が絶対にかわいいの。

女性A：実際に着てるところを見れば、白と黒のコーデの良さがわかるわよ。
女性B：ピンクと赤だって同じよ。
女性A：**私たちのコーデを着こなす素敵なモデルが必要だわ。**



CHAPTER 4 真夜中の疾走(3日目:昼)

七番街からもどって朝を迎えると、多くの人々が魔晄炉爆破について口にするようになる。これは、アバランチから魔晄炉の爆破予告が届いたという情報が広まっているためだ。





バイクの整備士たち

先輩 
後輩 

先輩:昨日整備したバイク、なかなかよかったって、貸したやつが言ってたぜ。
後輩:ありがとうございます。

後輩:バイク、いつ戻ってくるんですか。
先輩:**プレートに運んじまったとかで、明日以降らしい。**
後輩:プレートに? どうやって運んだんだろう。

⬅クラウドたちはパラシュートで七番街スラムにもどってきたので、借りたバイクは七番街に停めたままになっている。

見えないモンスターのウワサをする女性たち

女性A  女性B  女性C 

女性A:銃をバンバン撃ってたの。
女性B:モンスターなら仕方ないでしょ。
女性C:バレットさんたちがおかしくなったって言う人もいるみたい。

女性A:目に見えないモンスターがいたって聞いたわよ。
女性B:見えないのにどうやって気付くのよ。
女性C:**ちょっと見えたんじゃない?**

⬆バレットたちがフィーラーと戦う場面に遭遇した女性がいるものの、彼女にはフィーラーの姿が見えていない。

テレビのニュース



神羅カンパニーは緊急の会見を開き、反神羅組織アバランチから魔晄炉爆破の予告が届いたと発表しました。
プレジデント神羅は予告に対し、『魔晄の恩恵を受けるすべての人間への宣戦布告であり、我々は一致団結してこの危機を乗り越えなくてはならない』という声明を出しています。
ミッドガル全域に非常警戒体制がしかれるのは、ウータイとの停戦以来初めてのことです。
街は戦争時のような緊張感に包まれ始めています。

路地裏で寄り添うカップル

男性  女性 

男性:臨時収入〜!
女性:**爆破予告のニュース、みんなに広めて回る仕事でしょ。**
男性:おまえもやったのかよ。
女性:もちろん。おいしいけど、変な仕事だったね。

⬆暗くて目立たない場所で隠れるようにして話す男女。爆破予告のニュースを意図的に広めようとたくらむ黒幕がいるようだ。

バレットの様子をいぶかる男性たち

男性A  男性B  男性C 

男性A:**バレットさんたち、なにもないところを攻撃してたってよ。**
男性B:おかしくなっちまったのか?
男性C:めったなこと言うな。自警団がちゃんと調査してくれるはずだ。

武器屋の警備をする女性



思ったより、子供たちは怖がってないみたい。

スラムの子供は、銃声には慣れてるの。モンスターが出るせいでね。







テロにおびえる親子



母親　少女

母親：私が戻らないときは、ビッグスさんに相談するの。リーフハウスに連れていってくれるから。
少女：うん。
母親：懐かしいわよね。先生に会いたくなっちゃうわ。

運行再開の理由を考える女性たち



女性A　女性B

女性A：運休にしないのは神羅魂ってやつ？
女性B：それか犯人をおびき出すためにわざと……。
女性A：考えすぎでしょ。

新人兵士と先輩兵士



新人兵士　先輩兵士

新人兵士：先輩……。『LOVELESS』のチケットが取れたんですけど、いっしょに行きませんか。
先輩兵士：勤務中になにを言っている。アバランチはスラムに潜んでいるんだ。気を抜くな。
新人兵士：すみません。なんだか落ち着かなくて。 1回のみ

新人兵士：警備にソルジャーが導入されたらしいですね。ソルジャーの出動は久しぶりだ。そういや俺、ソルジャーの試験に落ちちゃって──。
先輩兵士：おい、黙って仕事しろ。
新人兵士：すみません。 1回のみ

新人兵士：アバランチと先輩、どっちが怖いんだろう。

先輩兵士：不審者は逮捕するぞ。

新人兵士：爆破予告だなんて緊張する。

先輩兵士：アバランチじゃないだろうな。

⬆オリジナル版でも見られた神羅兵のやり取り。このふたりには、プレート落下後も六番街スラムで会える(→P.192)。

神羅課長と家族たち



神羅課長　課長の妻　課長の娘

課長の娘：お仕事、がんばってね。
神羅課長：ああ、いい子にしてるんだぞ。お土産は四番街のお菓子だ。
課長の娘：ありがとう、お父さん！

課長の妻：アバランチ……本当にまた魔晄炉を爆破する気かな。
課長の娘：爆破されても、『しんらだましい』は負けないよね？
神羅課長：そうとも！　アバランチに会ったら、お父さんが説教してやるぞ。
課長の妻：いいね、一発ぶちかましてやって！

⬆家族に見送られて出勤する神羅課長。今日の会話も、夫婦そろってかなり強気だ。

寄り添い合うカップル



男性　女性

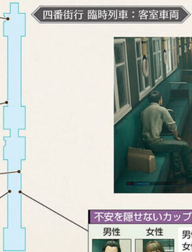
男性：僕、もう耐えられない。
女性：いいわ、わたしもよ。
男性：初めてだね、意見が合ったの。
女性：ええ。
男性：それじゃあ……。
女性：ええ……。
男性：グゥグゥ……。
女性：スゥスゥ……。

男性：立ったまま寝るのって難しいね。
女性：ええ……。

➡立ったまま寝るという離れワザにチャレンジ。ちなみに、オリジナル版では倒れて眠っていた。

CHAPTER 5 迷宮の犬

四番街行きの臨時列車に乗っているあいだは、乗客のつぶやきが耳に入ってくる。ただし、アバランチからの爆破予告の影響で列車内はガラガラに空いており、そのぶん聞ける話は少なめ。





魔晄の浪費を心配する男性



ミッドガルを維持するだけでも、日々相当な魔晄エネルギーを使っている。

アバランチの主張、わからなくもない、なんて言ったら逮捕されるかな。

バレットに関わりたくない女性



私、なにも知りません。

バレットと神羅課長が口論したあと

私、なにも聞いてません。

楽観的な男性



なんでこんなに空いてんの。

爆破予告とか、みんなビビりすぎじゃね？

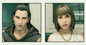
安全を信じたい男性



特別警戒態勢ってさ、警備してるから安全ってことだよな。

仕事休めなくて。あんたもか？

不安を隠せないカップル



男性　女性

男性：なあ、いま爆発が起こったら、俺らってどうなる。
女性：ちょっと。ごめんなさい、気にしないで。

女性：アバランチなんて、もう捕まってるわ。
男性：だよな……。

CHAPTER 8 再会の花（昼）

伍番街スラムの中心地区を訪れると、大勢の人たちの話が聞ける。クエストをこなすにつれて、なんでも屋の評判が広まって一部の人のセリフが変わる点は、七番街スラムと同じだ。



アバランチの心配をする男女

男性　女性

男性：**どういうことだ。アバランチがこんなに悪く言われるなんて。**
女性：シッ、声を落として。

男性：計画に漏れはなかったはずだ。
女性：ビッグス、みんな……。
男性：無事だといいが。

←アバランチの仲間と見られる男女。ビッグスとも顔なじみのようだ。

煮込み屋の呼びこみ

マルケの煮込みだよ。甘さとスパイスのハーモニー。

砂糖たっぷり、油たっぷり、ハイカロリー！

煮込み、食べていかないかい。

常連特典が気になるお客

男性　女性

男性：**常連になると甘辛レベル100に挑戦できるんだってよ。**
女性：それって甘いの、辛いの？
男性：想像を超えた世界が広がっているって話だ。

神羅のヘリをうらやむ男性

勘弁してくれ、今日中に帰らねえと嫁さんにバレちまうよ。

神羅のお偉いさんクラスになると、ヘリで行き来するんだってよ。

俺もヘリで送ってくれ。

ミートボール屋

伍番街スラム特製ミートボールはいかが？

秘伝の甘辛ソースだよ。

スラムで育てたスパイス入り。

今日は何個にする？

ミートボール屋の呼びこみ

特製ミートボール、食べていかない？

ソースの甘辛レベルは選べるよ。

甘辛レベル50を完食したら、チョコボあめをあげちゃうよ。

ルードに熱を上げる女性たち

女性A　女性B

女性A：**神羅のスキンヘッドの人、かっこよかった。**
女性B：今度、声をかけてみたら？
女性A：ドキドキしすぎて、ムリ。

女性A：サングラスがまたいいんだよね。名前、なんていうのかな。
女性B：今度、聞いてみたら？
女性A：う～ん、一緒についてきてくれる？

元祖ミートボール屋

スラムでいちばんの、辛甘ミートボールだよ。

秘伝のソースは、うちが元祖だよ。

甘辛で喜ぶのはお子さまだけ。ツウな大人は、やっぱり辛甘でしょ。

どうだい、オマケするよ。

七番街スラムからきた男性

なんでも屋じゃねえか。七番じゃ仕事をやりつくしたか。**伍番って、むかしからミッドガルにいるやつらばかりなんだ。**だからかな、なんか、のんびりしてんだよな。俺、伍番に引っ越そうかな。



酒好きの男性とそれをとがめる女性

女性　男性

女性：爆破予告のおかげで、ウォール・マーケットの売り上げが上がったんだって。
男性：みたいだな。まあ、飲みたくなる気持ちもわかるぜ。
女性：あんた、また行く気だね？
男性：行かねえよ。ちゃんと働くって決めたんだ。

男性：**でもよ、列車が動かねえんじゃ、仕方ないよな。**





エアリスが気になる男性

エアリス、その男は誰だ。
あんた、エアリスのなに？
エアリス、今度また花束作ってくれよ。

呼びこみをする少年



洗濯用洗剤、大量入荷！
新製品は、ひなたぼっこしたチョコボの香りだよ。
なんにします？

芝居の練習をする少女

『実は、わたし、この星の人間ではないの』
『もしかして神話に出てくる、あの――』あれ、次のセリフなんだっけ。
お兄ちゃんも、お芝居しよ。
護衛の騎士の役かな。

買い物客と神羅製品を勧める店員

店員　お客



店員：神羅印のスポンジにしろよ。
お客：テレビでやってるやつか。
店員：すげえぞ、どんな汚れもサヨウナラよ。

店員：緑のやつがいいぞ、長持ちする。
お客：**魔晄成分でも入ってんのかね。**

子どもに甘い駄菓子屋とそのお客

少年　少女　駄菓子屋

少年：今日はタイヤくぐりでイチバン。
少女：私は、かけっこでイチバン。
駄菓子屋：はいはい、ごほうびのお菓子、1個選んでいいよ。

少年：**サボテンダーガムとチョコボあめ、ああ～、悩む。**
少女：悩む～。
駄菓子屋：はいはい、ゆっくり悩みな。

駄菓子を選ぶ子どもたち

少年　少女



少年：くじ付きサボテンダーガム、当たり、出るかな。
少女：当たりが出たら1個タダ。
少年：**大当たりなら1000個タダ。**

少女：チョコボあめは飽きたかも。
少年：でぶチョコボあめって知ってる？
少女：なにそれ、食べたい。

お店に並ぶマテリアをながめる子どもたち

少女A　少女B　少年



少女A：きれい～！
少年：**ソルジャーの目って、こんなふうにキラキラなんだって。**
少女B：ウソだあ。

少女A：ほしいな～。
少年：おとなになったら、買ってあげるよ。
少女A：ほんと？
少女B：わたしには？
少年：えっ、ああ、うん……。

祖父に手を焼く男性



アバランチのせいで、うちのじいちゃんが元気になっちゃって。
じいちゃんの魔晄炉話が止まんねえんだ。

テレビのニュースについて話す住民たち

男性A　男性B　女性



男性A：アバランチはウータイの手先だとテレビで言ってたぞ。
女性：戦争は終わったと思ったのに。
男性B：ったく、心配でおちおち眠れんよ。

男性A：もう神羅も黙っちゃいないだろうな。
女性：**プレジデント、テレビに出てくれないかしら。**
男性B：気合の入る演説を一発ぶちかましてもらいたいね。

文句と愛着が人一倍な男性と相談相手

男性A　男性B



男性A：最近、扉がギーギーうるせえんだ。ついでに女房もキーキーうるせえし。
男性B：**扉には油、女房には美味いもん食わしてやれ。**
男性A：今夜、ウォール・マーケットでディナーさ。
男性B：のろけかよ。

男性A：そうだ、工具の手入れを頼めるか。
男性B：いっそ買い変えたらどうだ、値段は勉強するぜ。
男性A：いや、あいつじゃないとダメなんだよ。

⬆伍番街スラムでの暮らしが長い年配層には神羅の支持者が多く、プレジデントの発言に期待が寄せられている。



おいしい仕事をやりとげた住民たち

男性A　男性B　女性A　女性B



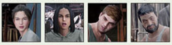
男性A：おいしい仕事だったな。
女性A：テレビにも映ったし。
女性B：**アナウンサーのうしろでアバランチの悪口言うだけだったんでしょ?**
男性B：悪口じゃない。これは、正当な抗議活動だ。

女性A：また、やりたいな。
女性B：あんたはテレビに映りたいだけでしょ。

⬆クラウドたちが伍番魔晄炉で見たニュースでは、市民が反アバランチの声を上げていたが、じつは雇われのサクラだった模様。

調味料について話す男女

女性A　女性B　男性A　男性B



女性A：大事なのは調味料。
男性A：その通り。調味料が違うと、絶対に伍番街スラムの味にはならない。
女性B：そうなのよ。ほかの街じゃ再現できないのよ。

女性A：**伍番街スラムじゃ、スパイスやハーブが育つの。それが味付けの秘訣よ。**
女性B：それ、どこで買えるの?
男性B：リーフハウスに相談してみな。

新婚旅行先について話す男性たち

男性A　男性B　男性C



男性A：新婚旅行、どこがいいかな。
男性B：**リゾート地で有名なのは、コスタ・デル・ソルだな。**
男性C：神羅本社ビル見学は楽しかったぞ。

男性A：神羅本社ビルの見学って、予約とかいる?
男性C：いや、そのままビルに行けば大丈夫だ。

⬅オリジナル版で行けた「コスタ・デル・ソル」の地名が登場。

神羅もアバランチも信じられない女性



プレジデント神羅の言うことなんて、みんな嘘っぱち。

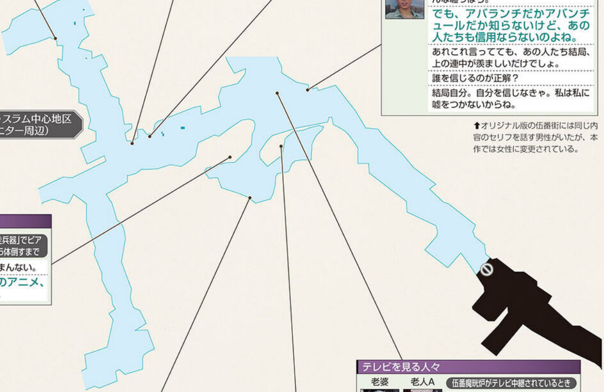
でも、アバランチだかアバンチュールだか知らないけど、あの人たちも信用ならないのよね。

あれこれ言ってても、あの人たち結局、上の連中が羨ましいだけでしょ。

誰を信じるのが正解?

結局自分。自分を信じなきゃ。私は私に嘘をつかないからね。

⬆オリジナル版の伍番街には同じ内容のセリフを話す男性がいたが、本作では女性に変更されている。



アニメが見たい少年



クエスト「暴走兵器」でピアシングアイを5体倒すまで

テレビ、つまんない。

スタンプのアニメ、まだかな。

武器屋の前ですわっている男性



武器が欲しいのか?

おまえに売る武器はない。なぜなら、店員はあっちだからだ。

おれは武器屋じゃねえからな。

➡武器屋の近くにいるこの男性は、オリジナル版にも姿を見せた人物。オリジナル版ではカウンター内にいたため、本作よりも店員とまちがえやすかった。

テレビを見る人々

老婆　老人A　老人B　男性A　男性B　男性C　女性A　女性B



伍番魔晄炉がテレビ中継されているとき

老婆：いったい、なにがしたいのかね。
老人A：ウータイの手先って話じゃねえか。
老人B：休戦協定があるから下っ端使ってんだな。
老人A：あいつら、また戦争起こすつもりなのさ。
男性A：こいつら捕まえたら、賞金とか出んのか。
男性B：二度あることは——。
女性A：ちょっと、不吉なこと言うんじゃないよ。
女性B：スラムは安全よね。
男性C：狙いは魔晄炉だろ。ここまでは来ないさ。
男性A：電車はいつになったら動くんだ。 1回のみ

テレビのニュース



神羅カンパニー関係者によりますと、犯人グループは爆破の影響を受けていない区域に拠点を構えている可能性があり、軍による大規模な捜索も視野に入れているとのことです。
アバランチの魔晄炉爆破は、ウータイと共謀した策略であると判明し、市民の間には動揺が広がっています。
番組では、戦争によって孤児になった子供たちへの取材を行いました。
市民たちの間では、魔晄炉爆破の黒幕とされるウータイへの反感が高まっており、一部では、すでに戦争は始まっている、という声も上がっています。
本日、プレジデントによる正式な宣戦布告を期待する市民たちが、弐番街の公園で集会を開いています。
天気予報をお送りします。
明日のミッドガルはどんよりとした、くもり空の1日になるでしょう。
ところによっては、雨が降るかもしれません。
壱番街、八番街、伍番街の避難所には、家に帰ることのできない多くの住民たちが身を寄せています。
避難者に対する支援として神羅カンパニーは、所有するアパートや住宅を期間限定で無料貸出することを検討していると発表しました。
アバランチの行いに対し、多くの住民たちが非難の声をあげています。
明日は予定を変更して、ミッドガル市民たちによる抗議集会の様子を生中継します。



伍番街スラム・スラム中心地区（リーフハウス周辺）



勉強をする少女



いつか、ジェシーお姉ちゃんに弟子入りするの。
勉強、好き。
うまいでしょ。
ふふっ！

机に向かう少年

文字を覚えて、本を読むんだ。
ビッグス兄ちゃんがくれた本、ぜんぶ読むんだ。
う～ん……。
こうかな？

仲の良い3人組

少年A



少年B



少女



少年A：花のイイにおいってのは、心の栄養になるんだぜ。
少年B：体の栄養になるものも欲しいッスよ。
少女：もう、食べることばっかり。
少年B：夕飯前だから仕方ないッス。

洗濯をする男性

あんた、水のにおいって気になるほう？
七番街には、水のにおいをとるフィルターがあるって、本当かな。
まあ、におう水にもすっかり慣れちまったけどな。

恋人を待つ女性

彼が帰ってこないの。
きっと、蜜蜂のところにいるんだわ。

星命学について知ろうとする老人



う～ん、ないな。
星命学の本を探しとるんだ。
ブーゲルなんとか、って人の書いた本はないのかね。

➡「ブーゲルなんとか」とは、オリジナル版でおなじみの星命学者「ブーゲンハーゲン」のこと？

悪事に手を染める若者をなげく老人たち

老人



老婆



老人：みんないい子なんだが、なぜかワルになっちまう者もいるよな。スリや盗みを働いたり。
老婆：**コルネオの手下になる子もいるわ。**
老人：どうにかならんもんかね。
老婆：コルネオの手下になったあの子、てっきり商売人になると思ったのに。
老人：親が死んでからだな、変わったのは。

幽霊のウワサをする子どもたち

少年



少女



少年：ここ、ユーレイが出るんだって。
少女：こわ～い！
少年：**お金持ちがここをとおると、財布とか宝石とかをなくすんだって。**
少女：じゃあ、わたしたちは大丈夫だね。

子どもとのおしゃべりに興じる老婆

老婆



少女



老婆：六番プレートが落ちた時は、それはすごい騒ぎでねえ。
少女：プレートって、落ちるの？
老婆：あの時だけよ。今は大丈夫。
老婆：ただ、そのあとがね。物騒な街になってしまってね。
少女：**知ってる。ウォール・マーケットって、いうんでしょ？**
老婆：いいかい、絶対に近づくんじゃないよ。

クエスト「見回りの子供たち」でそばにいる少女に声をかけたあと

老婆：リーフハウスの子たち、いつも話し相手になってくれるの。おかげで、気持ちが若返るわ。
老婆：戦争は終わったと思っていたのにね。ウータイはおそろしいねえ。

⬅六番プレートはミッドガル建設中に崩落しており、当時を知る老婆がそのときの様子を語る。

演技の練習をする少女



『ねえ、どうしても行くの？』
『約束だから』……えっと……
『大切な人たちが』
う～ん、演技って難しい。
ジェシーお姉ちゃん、帰ってこないかな。

気になる町角の声　三種三様のフラワーアートの感想は？

伍番街スラムのリーフハウスに飾られるフラワーアートは、クラウドが選んだ花の種類によって絵柄が変わり、フラワーアートを見にきた人のセリフも変化する。絵柄はチョコボ、モーグリ、サボテンダーの3パターンで、それぞれに対する町の人の反応は右記のとおりだ。

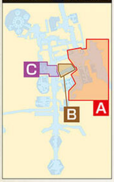
フラワーアートを見にきた人たちの反応の例

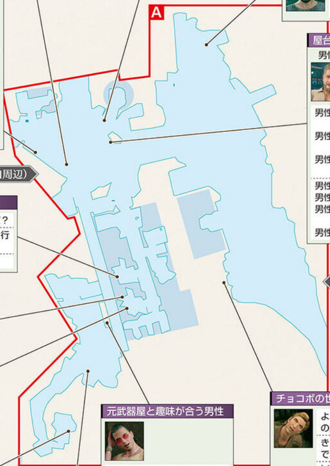
絵柄	町の人のセリフの例
 チョコボ	男性：やっぱり、チョコボは癒やされるな。／女性：これ、売ってもらえないかな。私、実はチョコボマニアなの。／老人：サムのところのチョコボかの？／老婆：黄色い花を上手に使ったわね。
 モーグリ	男性：ゴールドソーサーのモグハウスって、やったことある？／女性：モーグリ・モグの物語、好きだったな。／少年：モゲヤに教えてやろうぜ。／少女：モーグリに会ってみたいな。／老婆：白い花で作ったのね。
 サボテンダー	女性：今にも逃げ出しそう。／少年：変なかっこう！／少女：変な顔！／老人：昔、こいつを砂漠で見かけたことがあってな。／老婆：あらあら、ネコが寄ってこないといいけど。

CHAPTER 9 欲望の街

各地から人が集まるウォール・マーケットでは、聞ける話も盛りだくさん。飲食に関する話題が多いほか、歓楽街かつ暗黒街らしいピンクでダークなやり取りがあるのも、この町ならでは。

ウォール・マーケット全体図





押し売りの男性と女性観光客

男性A　男性B　女性

男性A：お嬢さん観光だね？　ガイド、請け負うよ。
男性B：ボディーガードもどうだい。ひとりじゃ物騒だ。
女性：結構です。

男性A：じゃあ、ガイドブック買わないか？
男性B：**俺たちみたいなのを追っ払う方法がのってるよ。**護身グッズもオマケするぜ。
女性：商売がうまいわね。買うわ。

アイテム屋客引き

本日開店の自動アイテム屋！　呼びこみは人力だが、販売は全自動だ。

らっしゃいませ、らっしゃいませ～！　機械が自動で売ってくれる、最新の店だよ。

⬅呼びこみのセリフとはちがって、実際には自動で「撃」ってくれる店だったりする。

検品担当のふたり組

男性A
男性B

男性A：新人、この荷は検品しなくていいからな。
男性B：えっ、ドン・コルネオ宛ての荷ですけど？
男性A：だからだ。言わせんな。

男性A：**覚えとけ。世の中には、知らない方がいいこともある。**
男性B：はい……。

ジュース屋とお客

お客　ジュース屋

お客：おお、すっげえ光ってる！　なんだこれ？
ジュース屋：ウォール・マーケット名物、ポーションジュース！　夜を彩るスパークリングな発光酒です。

ジュース屋：**闘技場で応援ライトにするのも流行ってるし、ベッドのサイドランプにすればムード満点ですよ。**
お客：それ、いい～！

屋台の開店準備をする男性たち

男性A　男性B　男性C

男性A：契約は日ごとだ。場所代を払えない場合は、即日辞めてもらうからな。
男性B：競争は激しいが、当てれば大儲けできる。
男性C：やりますよ。ここに店を出すのは夢だったんだ。

男性A：必要なら『花』の手配もしてやろう。
男性C：花？
男性B：**『サクラ』のことだ。開店祝いに格安にしてやるぜ？**
男性C：お願いします。

宿屋で寝ていた男性

あ……俺、いつの間に寝ちまったんだ？

あれ……一緒に来たねえちゃん、どこ行った？

荷物と財布も消えてる……。

ガラの悪い宿泊客

相部屋にビビるやつがスラムに降りてくるなってんだ。

まあ、集中が切れる明け方が狙い目だな。

おびえる宿泊客

宿代をケチったら、悪そうな人と相部屋にされちゃった。

今夜は眠れないよ。荷物を盗まれないよう見張ってなきゃ。

元武器屋と趣味が合う男性

元武器屋のオッサンは変わり者だが、俺は嫌いじゃない。

六〇式戦車に13号ロケット……神羅製作所製の珍品だ。いい趣味してるよ。

チョコボの世話をする男性

よしよし、今日もよく走ったな！　おまえの足はミッドガルいちだよ。

きっとゴールドソーサーのチョコボレースでだってトップを狙える。

いや、おまえならいつかは、山や海だって走れるようになるかもな。

⬆オリジナル版に登場した「チョコボレース」や、チョコボの進化形「山チョコボ」「海チョコボ」を思わせる。

元武器屋の男性

神羅の輸送艇ゲルニカ……あれ、欲しいな。

スイーパーも各種そろえたい。

きっとアイツも、うらやましがるぜ。

⬆オリジナル版では、海底に沈んだ輸送艇ゲルニカの内部を探索できた。

ガラクタの山に悩む女性たち

女性A　女性B
女性C

女性A：ここのゴミ、どうにかならないのかしらねえ。
女性B：これって全部、例の人が拾ってきて溜めこんでるんでしょ？
女性C：ゴミじゃなくてコレクションだって言ってるみたいだけど。
女性A：どう見ても、ゴミですわよね。

女性C：あれはなんていうんでしたっけ。ミサイル、ロケット？
女性B：それって、違うものなの？　どっちでも邪魔だけど。
女性A：**だからゴミですよ、ゴミ！**

➡女性たちが話題にする「例の人」とは、奥で寝そべっている元武器屋の男性で、たくさんの珍品を集めている。



お高い茶屋とクセになったお客

お客A　お客B　茶屋

お客A：あいかわらず結構なお手前で……。
お客B：うむ、ここの薬膳茶は飲めば飲むほどクセになる。
茶屋：ウチのは葉っぱが違うからな。

お客A：ご亭主、もう一服、濃い～のをお願い！
お客B：わしも、しぼりつくしたやつを！
茶屋：**構わんが、値は張るよ。なにしろ葉っぱが違うからな。**

キャンディーが当たってはしゃぐ女性

『召喚マテリアイス』って、中に召喚獣型のキャンディーが入ってるんだ。
チョコ味のチョコボ＆モーグリが当たった！　全部で何種類あるのかな？

⬇「かさねて食べる」という発想は、組にして効果を高められるマテリアならでは。

マテリアイス屋

マテリアみたいなアイス『マテリアイス』！　何十種類もの不思議な味をおためしあれ。

かさねて食べるとさらに味が変化！　魔法のスイーツ、マテリアイスをどうぞ。

材料も製法も門外不出、マテリア以上に謎のスイーツ、マテリアイス。食べないと後悔しますよ！

口達者な幸せ屋とありがたがるお客

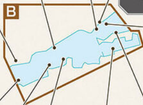
幸せ屋　お客

幸せ屋：ここは幸福をあきなう幸せ屋。汝は、どんな幸せを望む？
お客：贅沢は言いません。小さな幸せでじゅうぶんです。
幸せ屋：ならば金を使うがよい。自らを癒やすのだ。とっておきの幸運のアイテムを売ってしんぜよう！
お客：ありがたき幸せ！

幸せ屋：ここは幸福をあきなう幸せ屋。汝は、どんな幸せを望む？
お客：やっぱり、人並みの幸せを。
幸せ屋：ならば、金をほどこすがよい！　かけた情けは汝に返る。寄付はこちらで絶賛受付中だ。
お客：ありがたき幸せ！

幸せ屋：ここは幸福をあきなう幸せ屋。汝は、どんな幸せを望む？
お客：どうせなら我に大きな幸せを与えたまえ！
幸せ屋：ならば、財産を捨てるがよい！　金への執着こそ不幸の源泉。わしがまとめて処分してしんぜよう！
お客：ありがたき幸せ！

六番街スラム・ウォール・マーケット（定食屋周辺）



マテリアイス目当ての観光客

そう、マテリアイス！　これを食べたくてウォール・マーケットに来たのよ。

『ほのお』味、ヒヤカラ～！　おくちの中がキーンと燃えるわ！

闘技場の試合を見にきた観光客

男性A　男性B　女性

男性A：コロッセオを見にきたんですよ。
女性：コルネオの地下闘技場ね。
男性B：すげぇ迫力だぜ。表じゃ見られない試合ばかりだ。

男性A：賭けの方も楽しみで。
男性B：あんたも好きだねえ。
女性：ハマるわよ、絶対。

骨董品をながめる男性

欲しい。でも高い……。
闘技場で大穴でも当たらなきゃ無理だな。

借金が返せない男性と取り立て人

男性A　男性B

男性A：すんません。もう、マジで金がなくて……。
男性B：借金は返せないと……オーケー、問題ない。
男性A：ありがとうございます。
男性B：**なに、金を作る方法なんていくらでもある。教えてやるから、ゆっくり話せるところにいこうか？**
男性A：あの……。
男性B：いいから、こいって！
男性A：はい……。

ダジャレが好きそうな男性たち

男性A　男性B

男性A：どうだ、味のある逸品だろ？
男性B：『いにしえのミソ壺』か……確かに味がありそうだ。

男性B：こっちの方が渋いだろ？
男性A：『茶シブまみれの茶碗』……間違いなく渋いな。



定食屋のオヤジとお客

定食屋のオヤジ　お客A　お客B　お客C

コルネオ杯に出場するまで

お客A：『今日のおすすめ』ってなんですか？
定食屋のオヤジ：おすすめの盛り合わせだ。
お客A：そうですか……。

お客A：『さしみ定食』ってなんの──。
定食屋のオヤジ：**もちろん、魚のさしみだ。**
お客A：焼肉定食、お願いします。

お客B：こうやってメシが食えるのも、ドンのおかげだよ。大将、焼肉定食とルチル焼酎追加で。
定食屋のオヤジ：おいおい、まだ食うのか？
お客B：**臨時収入があってな、食い溜めておくんだ。**

お客B：大将！　やっぱ、さしみ定食にする。
定食屋のオヤジ：もう、肉焼いちまったよ。
お客B：じゃあ、両方食うわ。

お客C：マスター、モルボル焼酎おかわり……ロックで。
定食屋のオヤジ：あいよ。

お客C：この店の酒とメシは、なんか、体にしみるな……。

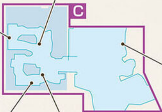
ドレスを見るお客と店員

店員　お客

店員：いいんですか？　旦那さん、待たせちゃって。
お客：迎えに来ない方が悪いのよ。
店員：**素敵なことですよね。待っててくれる人がいるのは。**
お客：わかってるけどさ……。

バッグをながめる老婆

こういうお店に来ると、娘のころに戻ってしまうわねえ。
わたしにはちょっと派手だけど……思い切って買っちゃおっと。



六番街スラム・ウォール・マーケット（服屋周辺）

テーブルを囲む男女

女性　男性A　男性B

女性：もしプレートに住めるとしたら、どうする？
男性A：頼まれても嫌だね。
男性B：**俺もだ。神羅に管理されて生きるなんて、まっぴらだ。**

女性：けど、スラムの暮らしは危険と隣り合わせよ。
男性A：その代わり自由もチャンスも、自分次第だ。
男性B：それに最近の魔晄炉事件をみろ。
女性：そうね。プレートの上だから安全とは、もう言えないわね。

姿見の前で服を合わせるお客と店員

店員　お客

店員：よくお似合いですよ。
お客：やっぱりこれよね！　色もすごくいいし、気に入っちゃった。

お客：欲しいけど、かなりお高い……。
店員：外で待ってる彼氏さんと相談したら？
お客：**あ！　彼と来たこと、すっかり忘れてたわ。**

服を選ぶ女性

服を選ぶのって、どうしてこんなに楽しいのかしら。
お値段とサイズを見るまでは、だけど。

ウォール・マーケット全体図



呼びこみをする男性



チョコボ豆のポップコーン、チョコボの形をしたかわいいお菓子！　できたてだよ～！

食べはじめたらとまらない！　おいしさが加速する、チョコボ豆だよ～。

ポップコーン屋とお客

お客A　お客B　店員



お客A：このプチサクッ！　って食感がサイコー。
お客B：チョコボ豆、止まらないわ！
店員：あんまり急いで食べると――。
お客B：クエー！
店員：というゲップが出るのでご注意を。

お客A：チョコボの形をした豆が、はじけてもチョコボの形になるなんて……。
お客B：不思議よねえ、どうして？
店員：**それが謎なんです。世界七不思議のひとつだとか。**
お客B：チョコボ豆、深いわね。

ポップコーンに夢中な男性



プチサクッ！　うまい……。
プチサクッ！　たまんない……。
プチサクッ！　やめられない……。
プチサクッ！　クエー！

口論する酔っ払い

男性A　男性B



男性A：あんたはね、すぐそーいうことを言うんだ。
男性B：そーいうことって、どーいうことだよ？
男性A：だから、そーいうことだよ。

男性B：そーいうこと言うなら、俺も言わせてもらうよ。
男性A：まだ俺の話が終わってない！
男性B：なんだよ、おまえだって、すぐそーいうこと言うんだから！

⬆酔っているせいか「そーいうこと」を連呼するばかりで、第三者が聞いても内容がさっぱりわからない。

ポップコーンを食べるふたり組

男性A　男性B

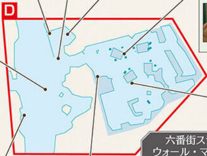


男性A：チョコボ豆、うめー！
男性B：ほとんど中毒だよな。
男性A：キラキャラメル味、ちょっとくれよ。
男性B：じゃ、ゴールデンガーリック味も食わせて。

男性A：**チョコボ豆占い、知ってる？**
男性B：投げたチョコボ豆を落とさず食べられたら、願いが叶うってやつだろ？
男性A：そおれっ！
男性B：なぜ俺に投げる？

男性A：チョコボ豆1袋、おまえがおごってくれますよーに！
男性B：俺に投げるなって！

男性A：おごってクレ～！
男性B：自分でカエ～！



エールを送る女性



キてるよ、最高にいいカンジ！
響く～、心震えた！
この歌声は世界に届くわ！
もっといける、あなたなら！
明日のヒットチャートを塗り替えろ～！

⬆この女性が応援しているのは、居酒屋の奥で『ミッドガル・ブルース』を歌う歌手のAKILAだ。

女性観光客とチケット売りの男性

男性　女性



男性：お姉さん、この後予定あったりする？　ちょっと遊びませんか。
女性：え～、遊ぶってどこで？
男性：闘技場のいいチケットがあるんスよ！　安くしときますよ。
女性：間にあってます……。

男性：んじゃ、屋台の食い放題チケットは？
女性：いただくわ！

星の命を心配する酔っ払い

男性A　男性B



男性A：だから、魔晄は星にとってよくないんだよ～。つまり星の命をだなあ……。
男性B：やめろそんな話。酒がまずくなる。
男性A：重大な問題だよ、これは～。

男性B：大体おまえ、医者に酒とめられてるだろ？　星より自分の命の心配をしろ。
男性A：わかっちゃいるけど、やめられないんだよ～。
男性B：**似たようなもんだろ、酒も魔晄も。**

リングでスクワットを行なう男性たち

男性A　男性B　男性C　男性D　男性E　男性F



男性A：はい、1、2、3！　スクワットはリズムですよ。
男性B：アニキ～、がんばりやすぜ～！
男性C：アニキ～、がんばりやすぜ～！
男性D：これでどうだ！
男性E：これでどうだ！
男性F：これでどうだ！

男性A：はい、『男の唄』斉唱！
男性B：**信ずるモノは、己の筋肉！**
男性C：流した汗に、偽りなし！
男性D：笑顔で今日も、うさぎ飛び！
男性E：涙こらえて、スクワット！
男性F：それが男の、生きる道！

男性A：燃えろ、脂肪！
男性B：耐えろ、筋繊維！
男性C：しぼれ、乳酸！
男性D：めぐれ、酸素！
男性E：いまだ、超回復！
男性F：うまいぞ、プロテイン！

⬆オリジナル版では、男の館（「男男男」の看板があるジム）の壁に『男の唄』の歌詞が貼られていた。その文字はゲーム画面だとほぼ判読できなかったものの、インターナショナル版同梱の『FFⅦ パーフェクトガイド』で内容を確認可能。

ベンチプレスに励む男性とトレーナー

男性A　男性B　男性C



男性A：ここが踏ん張りどころだ！
男性B：あきらめないで、ポジティブに！
男性C：**やりきり～マッスル！**

男性A：さあ、限界を超えよう！
男性B：いけるよ、負けるな！
男性C：だしきり～マッスル！



シャドーボクシングをくり返す男性



敵は自分。自分の弱さ！
今日の俺は、昨日の俺より強い！
かかってこいや～！

鏡の前でポーズをキメる男性



ムフフ、できてる～。
完璧な自分が、おそろしい～。
どうぞ、触ってもいいですよ～。

けんすいをする男性



負けるな、質量！　ふりきれ、重力！
自らを次のステージに……引きあげる！
飛べ～！

サンドバッグを蹴る男性



嫌味な上司をイメージして……蹴る！
説教が長い！
給料あげろ！
俺の企画を通せ！
トドメにサマーソルトから水面蹴り！　……は、さすがに無理か。

腹筋を鍛える男性とトレーナー

男性A　男性B



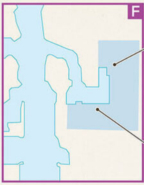
男性A：はあっ……くうっ！
男性B：まだだよ、まだ攻める！

男性A：もう、限界……！
男性B：ここから10回！　この10回がシックスパックを作る。

男性A：くおおお……！
男性B：**よし割れた！　シックスを超えたセブンパック、ゲット～。**



六番街スラム・ウォール・マーケット
（武器屋周辺）



コレクションに夢中な武器屋主人

神羅の輸送艇ゲルニカ……あれ、欲しいな。

スタンレイも全種類1個中隊分そろえたい。

きっと兄貴もうらやましがる。

店長と兄の関係をウワサをする店員

店員A：宿屋の脇の空き地にいるオッサンって、店長の兄貴なんだ。
店員B：ああ、とにかく仲が悪いんだ。なんでも、希少な戦車を取りあってもめたんだと。
店員A：コレクター同士のいさかいか。根が深いな……。

店員B：一時は、ミサイルを撃ちあう寸前までいったそうだ。
店員A：ウォール・マーケットが壊れる！
店員B：今は休戦条約を結んでるらしいがな。
店員A：この平和が続くことを祈るぜ……。

おでん屋とお客

お客A：大将、追加でタコとシラタキ。
お客B：俺はギサールの輪切りと厚揚げ。
お客C：ガンモとギュウスジ。パサーナのよく煮えたやつ。
お客D：タマゴ入りボム×2。
お客E：ツララ酒、ぬる燗で。
おでん屋：はいよ、ぜんぶ承知。

おでん屋：はい、おまち。
お客A：オーダー完璧！
お客B：名人芸だねえ、大将。
おでん屋：プロだからね。

➡おでんの具材には、タコやシラタキなどの一般的な品から、ギサールの輪切りやタマゴ入りボムといったFFシリーズならではの品まである。

追加料金の支払いでモメている男女

男性A：おい、話が違うぞ。
男性B：追加料金なんて払わないからな。
女性：ふ〜ん、なら訴えるしかないね。

男性A：訴える？
女性：もちろん、ドン・コルネオにさ。
男性B：待て！
女性：わかるよね？　今払った方が絶対お得だよ。
男性A：うう……。

花屋とお客

花屋：お花の注文は、闘技場と蜜蜂の館宛てが多いわね。
お客：ファンが憧れの人に贈るのね。

花屋：ここだけの話、花の処分も頼まれているの。多すぎて困るからって。
お客：残酷な真実ね……。

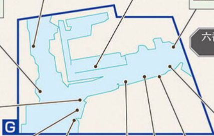
肉まんをほおばる男性

肉汁で、おぼれそう。

ギトギトでぜったい体に悪いけど。

だからこそ、うまいんだよな〜。

六番街スラム・ウォール・マーケット
（花屋〜肉まん屋周辺）



バーガー屋とお客

お客：へえ〜！　これはアレの肉だったのか。
バーガー屋：隠してるわけじゃない。広めてもいいぜ。
お客：やめとく。なんか知られるのがもったいない。

お客：しかし、アレがこんなにうまいとは……。
バーガー屋：見かけじゃわからないよ、なにごとも。

⬆バーガーに使われている肉は、どうやら一般的に食されているものではなさそうだ。

肉まん屋の新作が気になるカップル

男性：たまには違うのを食べてみるか。
女性：あら、珍しい。プレートでも落ちなきゃいいけど。

女性：新作、食べてみない？　『テンプラまん』ですって。
男性：やっぱり、いつもの肉まんにするよ。

バーガーを注文する男性

アルテマモンスターバーガーと、オメガポテトのセット！

『ついかこうか』ソースもメガ盛りでね！

⬆「オメガポテト」はメガサイズなのだろうか。ソースには、オリジナル版に登場したマテリア「ついかこうか」の名前がつけられている。

バーガーの材料が気になる男性たち

男性A：モンスターバーガー……モンスターの肉なのか？
男性B：まさか。モンスターみたいにデカいって意味だろ。

男性A：じゃあ、なんの肉なんだ？
男性B：見たことのない肉だが……うまそうなだけに悩ましいな。

肉まん屋とお客

お客：最近、やけにハチミツまんを推すな？
肉まん屋：上からの客用だ。甘いのが受けるんだよ。

お客：この店の目玉は王道の『肉まん』だろ？
肉まん屋：肉まんはアレの肉を使ってるからな。プレートの人間の口には合わないだろ。

口が悪い呼びこみと叱責する肉まん屋

呼びこみ：トロットロにとろけるハチミツまんだぜ〜。マジ甘うまいから、マジよろしく！

呼びこみ：無視すんなよ。マジ1回食ってみろって！

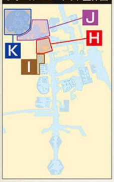
呼びこみ：てめえら、食えって言ってんだろうが！
肉まん屋：ばかやろう！　ケンカじゃなくて商品を売れ！

ハチミツまんを堪能するカップル

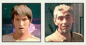
女性：ハチミツまん、ホントにふわっふわ〜！
男性：しかもトロトロに甘〜い！

男性：これは人間をダメにする甘さだな〜。
女性：すべてがどうでもよくなる甘さよね〜。

ウォール・マーケット全体図



半額をウリにする客引きとお客



お客：ここが、おすすめの店？
客引き：そうとも。いい酒といい子がそろってる名店だ。

お客：通常の半額って本当？
客引き：**ホント、ホント！　基本料金はね。**さあ、入った入った。絶対に忘れられない夜になるから。



カウガールをストーキングする男性



ここで待っていれば、あの子が出てくるはず……。

店の外で会うのはよくないことだ。理性で理解している俺はストーカーじゃない。

そう、俺はただ純粋に、あの子がどこでどんな暮らしをしているのか知りたいだけなんだ……。

カウガールとノリノリのお客

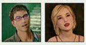


お客：また今日もカウカウしにきちゃいました～。
カウガール：モ～うれし～！　いっぱいカウカウしようね。

カウガール：店長にしかられちゃったの。ボトルとフルーツを、モ～ッと売らなきゃダメだぞって。
お客：**心配無用！　僕がカウカウ～。**
カウガール：涙ウルウル～、モ～さいこ～！

⬇しつこく食い下がる男性だったが、相手が既婚者とわかると、とたんに主張を反転させて帰ろうとする。

お酒に誘う男性とラーメン屋の妻



男性：さあ、もう1軒行こうよ。
女性：でも、もう遅いし……。
男性：まだまだ、夜は始まったばかりさ。

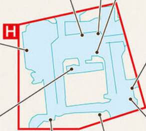
男性：あと1杯！　おごるから1杯だけ、ね？
女性：じゃあ、ラーメンを1杯だけ。この先の店が、すごくおいしいの。
男性：あの、行列で有名な？
女性：**ええ。私の夫の店なの。**
男性：ボク、もう帰りますね……遅い時間ですから。

ラーメン屋の順番を待つ行列



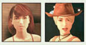
男性A：いよいよ、次だ。
女性A：2時間も待ったわね。
男性B：**くそ、活力新聞が紹介したせいで。**
女性B：静かに並ぶのがマナーなのに……。
男性C：ギョーザも頼もうぜ。
男性D：専門店でギョーザは邪道だろ。 1回のみ

男性A：ぜんぶ乗せ、いっちゃうぜ。
女性A：ライス大盛も、いっちゃお。
男性B：常連ならオイルそば一択だ。
女性B：基本のラーメンこそ至高。
男性C：じゃあ、ワンタンは？
男性D：ワンタンならよし。



六番街スラム・ウォール・マーケット
(ラーメン屋～ガールズバー周辺)

仕事の苦労を語るカウガールたち



カウガールA：今の客、サイアクだったわ。列車と時刻表の話を3時間もされて。
カウガールB：いるいる。こっちが興味ないことを延々しゃべり続けるお客。
カウガールA：違う！　知識が甘すぎだったの。**神羅鉄道がミッドガル用に開発した最初の列車は『ホカ百式六〇形式』じゃなくて『七〇形式』だろうが！**でも、言い負かしたら仕事にならないし。
カウガールB：あんた、ソッチ系の人だったのね……。

カウガールB：正直、この仕事きついわ……。
カウガールA：だよね～。病む前にやめないと。
カウガールB：**でも、いっぱい稼がないと蜜蜂の館のSS席が買えない。**アニヤン様のショーのため、わたし、がんばるわ！
カウガールA：業が深いわね、あんたも……。

⬆少々口が悪いものの、カウガールのマニアックな知識には驚かされてしまう。

順番待ちの最後尾の女性たち



女性A：とにかくスープが美味しいの。
女性B：**麺は伍番街の製麺所に特注してるとか。**

女性A：季節限定メニュー食べた？
女性B：私はビミョーだったかな。

裏事情にくわしい男性と長話が嫌いな女性



男性：と……まあ、魔晄炉爆破事件にも、いろいろ裏事情があるらしいんだ。
女性：へえ～、もっと聞きたいかも。

男性：詳しく話すと朝までかかっちゃうけど？
女性：**なら、結構。**

パイプ椅子に腰掛ける男性



ここはな、これでも店なんだ。変わり者の店主がやってて、こだわりぬいた酒と料理を出すんだが……悪いな、ひとりで満席だ。

この店こそ、知る人ぞ知るウォール・マーケットいちの名店さ。あいにく満席だけどな。

⬇話題のアイスは、ウォール・マーケットの入口付近のお店で販売中。召喚マテリアイスのなかには、召喚獣型のキャンディが入っている。

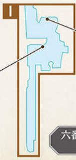
召喚獣キャンディをほしがる男性と断る女性



男性：頼む、アイツを……アイツをゆずってくれ。
女性：やめて、人を呼ぶわよ。
男性：知ったことか！

男性：**召喚マテリアイスの召喚獣キャンディ！『アレクサンダー』を持ってるだろ？**　ゆずってくれ！　どうしてもアレだけ引けないんだ。
女性：おことわり！　私だって、やっと出たんだから。

男性：じゃあ『バハムート』3個と交換で。
女性：ダメ。



六番街スラム・ウォール・マーケット
(裏路地)

ウォール・マーケットの覇権を狙う男性たち



男性A：いいのか、兄貴。コルネオに好き放題やらせておいて。
男性B：よくはない。
男性A：だったら、ひっくりかえそうぜ！
男性B：それができれば、苦労はない。

男性B：**コルネオは、3人の実力者とも絶妙な利害関係を築きあげている。**あいつの支配体制を崩すのは、不可能に近い。
男性A：くそ、あきらめるしかないのかよ……。
男性B：待つんだ、流れが変わる時を。

コルネオの密偵のウワサをする男女

男性：聞いたか。コルネオの密偵が、七番街で何者かに叩きのめされたらしいぞ。
女性：あのいつもなにかを嗅ぎ回っている男が？　ざまあみろって感じね。

女性：七番街で、なにか探ってたのかしら。
男性：わからんが、嫌な予感がするな……。

⬅コルネオの密偵というのは、"右腕が銃の男"について探っていたあやしげな男たちのことだろう。

手揉み屋の常連客たち

男性A：そうか、あんたも手揉み屋の常連か。
男性B：あのたとえようもない快感……見事にハマっちまったよ。マムは怖いけどな。

男性B：指先をほぐして全身の調子を整える。大した技術だよ。
男性A：まったくだ。マムは怖いけどな。

蜜蜂の館のショーについて話すお客とバーテンダー

お客：蜜蜂の館のショー、いかがわしいものかと思ったが違うんだな。
バーテン：アニヤンという天才が美を追求して作った、一流のショービジネスだ。

バーテン：もちろんウォール・マーケットだから、演目にも色々あるがな。
お客：混沌が生む美というわけか。プレートの上じゃ、お目にかかれないな。

強引に保険料を徴収しようとするふたり組と被害者

男性A：まいど、保険料の徴収で～す。
男性B：もう勘弁してください……。
男性C：モンスターからの被害に備える『モンスター保険』になにかご不満でも？
男性B：だって闇保険じゃないか！　契約書もいいかげんで……。

男性A：文句つけるなら障害保険にも入った方がいい。すぐ必要になる。
男性C：こちらは有り金一括払いで受付中で～す！
男性B：モンスターより人間の方がよっぽど……。



推しのハニーガールを語り合う男性たち

男性A：最高のハニーガールはメリッタちゃん一択。これは歴史的事実かつ、宇宙的真理！
男性B：否、真実にあらず。新人のフォリアちゃんを推すべし。されば真実の扉は開かれん！

男性A：いやいや、B氏はマニアックすぎるから。
男性B：いやいやいや、A氏に言われるのは心外。

⬆「フォリアちゃん」とは、リーフハウスで働くフォリア先生のこと。彼女はダンサーになる夢をかなえるため、夜はハニーガールをしている。

路地裏でたたずむ女性たち

女性A：あんたさあ、前はハニーガールだったんだって？
女性B：まあね～。
女性A：もったいない。なんでやめちゃったの？
女性B：気づいちゃったからね。自分が女王バチじゃないって。

女性B：結局また、働きバチやってるんだけどさ。
女性A：あたしたちはハチじゃなくてクモよ。網を張って獲物を狩る、夜のハンター。
女性B：ふふ、いいわね。そっちのがカッコいい。

いかがわしい店に憤慨する男性

あれが噂に聞く蜜蜂の館か……なんという、けしからん外観だ！

見ただけで悩ましい……中はもっと、けしからんに違いない！

許せん！　どれほどけしからんか、この目で確かめてやるからな。

蜜蜂の館のショーを見にきた観光客

男性A：着きましたぜ。ここが蜜蜂の館でさあ。
男性B：案内ありがとう。
女性：ついにアニヤンのショーが見られるのね。

女性：わたし、ドキドキしてきちゃった。
男性B：血圧、気をつけろよ？
男性A：ご心配なく。医者も葬儀屋も、すぐ手配できますから。

アニヤンの理解者を自称する女性

アニヤンのショーは、極限まで美と快楽を追求した芸術であり哲学なのよ。

なのに、彼の思想を理解しない客が多くてかわいそう……。

彼を100%理解してあげられるのは、わたしだけなのよ！

ダンスショーが終わったあと

あの飛び入りは何者？　アニヤン様とあんなに美しいハーモニーを奏でるなんて……うらやま憎らしい！





ダンスショーを楽しみにしている男性たち

男性A：あの、なんか緊張しますね。
男性B：初めてSS席が取れたものですから。半年分のかせぎをつぎこんで、やっと。
男性A：それはおめでとうございます。

男性B：あなたはプレートから？
男性A：ええ、親に金を出してもらって。なんかすみません。
男性B：今日は同じステージを囲む仲間です。存分にはじけましょう！
男性A：はじけましょう！

ダンスショーが終わったあと

男性A：はじけましたね……。
男性B：はじけつくしました。満足です……。





自分の手をながめる男性

コルネオ杯に出場するまで

おお、掌から全身に力が流れこむ……。

ポカポカ、スベスベで、自分の体じゃないみたいだ。

こんなのクセになっちゃう。**僕、もうマムなしでは生きていけないよ～。**

不穏な雰囲気の男性たち

男性A　男性B

男性A：例の件の後始末は？
男性B：済みました。ですが、若いのがしくじって観光客に見られちまって。
男性A：まとめて片付けろ。

男性B：ウチの若いのもですか？
男性A：**当然だ。コルネオやサムにつけこむ隙を与えるな。**
男性B：すぐに処理します。



銀行の経営に不満を持つ男性

銀行なんて名乗ってるが、実態は高利貸しじゃねえか。

街のあがりも相当まきあげられているはず。

一括銀行の経営母体は神羅カンパニー。結局ぜんぶ、やつらの懐に……。

弁明する男性と記憶力の良い女性

女性　男性

女性：ほんと口ばっか。もう信じられません。
男性：待てよ、俺はウソなんかつかないぞ？
女性：はい、ウソ！　ついたでしょ、あの女のことで。

男性：何年前の話だよ！
女性：**5年と95日前の話。**
男性：その節は申し訳ありませんでした……！

丸テーブルをはさんで立つ男女

男性　女性

男性：おっと、今日はアニヤンのショーがある日か。
女性：行ってみる？
男性：当日券はとれないよ、大人気で。

男性：蜜蜂の館、女性客も多いよな。
女性：**そりゃあ、豪華で華麗なダンスショーだもの。あれは本物のエンターテイメントよ。**

武勇伝を語る男性と部下たち

男性A　男性B　男性C

男性A：みんな、遠慮しないでもっと飲めよ～！
男性B：おやっさん、明日の現場は早いから。
男性C：そろそろ、お開きにしましょう。

男性A：つれないこと言うなよ。俺の若い頃は朝まで飲んで仕事したもんだ。
男性B：いつ寝るんスか？
男性A：**もちろん、仕事中にだ。**
男性C：よく会社潰れなかったッスね……。

⬆ウォール・マーケットには良い雰囲気の居酒屋やバーが多いが、お酒はほどほどに。

酔ったふりをするスリの女性

飲みすぎてクラクラ～……。

すこし、さまさないと……。

肩、貸してほしいかも……。

美容院が気になるスキンヘッドたち

男性A　男性B

男性A：この美容院、すごくいいらしいぜ。
男性B：おまえには無関係だろ。

男性A：美容師ちゃんがかわいいんだって。お近づきになりたい。
男性B：**カツラかぶって客になれば？**
男性A：その手があったか！
男性B：本気にするなよ。



スリの常習犯にあきれる女性

あの女、また酔ったふりして……。

肩を貸した男の財布をスるのよ。

ひっかかる方もマヌケだけど。

珍しいお酒を勧めるバーのメイドとお客

メイド　お客

メイド：珍しいお酒が入ったの。飲んでみる？
お客：**ほう、『アイシクルウォッカ』。北の銘酒だな。**

メイド：度数の高いお酒だから、気をつけてね。
お客：火をつけたら燃えるくらい？
メイド：**ううん、爆発するくらい。**
お客：飲んでいいのか、それ？

⬆オリジナル版に登場した北の大陸の村「アイシクルロッジ」を思わせる銘柄だ。

故郷のなまりが出てしまう女性たち

女性A　女性B

女性A：マジでろくな男がいねーし。
女性B：私たちをスルーとか、ありえないんですけど～。

女性A：**はあ、あきらめて実家に帰ろっかな。母ちゃんさところへば……。**
女性B：んだな～。ふるさと、懐かしいべさあ……。

しつこく休みを尋ねるお客と結婚式をひかえたバーのメイド

お客　メイド

お客：ねえねえ、次の休みはいつ？　遊びに行かない。
メイド：週末ですけど、友達の結婚式があって。

お客：じゃあ、次の次の休みは？
メイド：再来週ですけど、親戚のお葬式があって。

お客：じゃあ、次の次の次は？
メイド：1か月後ですけど、私の結婚式があって。
お客：おめでとうございます……。
メイド：**ご祝儀、期待してます！**

➡休みの予定をしつこく聞きつづけた結果、ご祝儀をねだられるハメに。

一見するとカップルに見える母子

男性　母親

男性：仕事場には来るなって言っただろ！
母親：でも、どうしても渡したいものが……。
男性：迷惑なんだよ、帰ってくれ！
母親：そんな言い方、わたしは——。

母親：バカ息子がお弁当忘れたから、届けにきてやったんでしょうが！　まったくこの子は、昔から文句ばっかり言って！
男性：**大声ださないでよ、ママ～。そういうのが恥ずかしいんだって～。**

CHAPTER 9 欲望の街(コルネオ杯出場券を入手したあと)

コルネオ杯の開催直前には地下闘技場の受付に観客が集まるほか、一部の人のセリフが変わる。さらに、クラウドたちが優勝したあとは、その結果に対する驚きや喜びの声も聞けるのだ。

※1……手揉み屋でマムと話して、エアリスが着替えをはじめたあとはいなくなる



順番待ちの最後尾の女性たち

女性A　女性B

コルネオ杯で優勝したあと

女性A：マムが、なんでも屋を手下にしたそうよ。
女性B：愛人にしたって聞いたけど？

なんでも屋が気になるカップル

女性　男性

コルネオ杯に出場するまで

女性：聞いた？　強いなんでも屋の噂。
男性：ハッタリだろ。

仕事の苦労を語るカウガールたち

カウガールA　カウガールB

カウガールA：仕事が山積み。
カウガールB：なんでも屋でもいればね……。

拍手を送る男性

コルネオ杯で優勝したあと(※1)

最高だったぞ！　大損したけどな。

エアリスを称える女性たち

女性A　女性B　女性C

コルネオ杯で優勝したあと(※1)

女性A：ほら、あれが今夜のチャンピオンよ。
女性B：思ったより細身でかわいいわね。
女性C：かわいくて強いなんて、すごーい！

コルネオ杯を楽しみにしているカップル

女性　男性

コルネオ杯に出場するまで

女性：ちゃんと、チケット持ってきた？
男性：当たり前だろ、ちゃんとここに——。**あれ、ここに入れたはずなんだけど。**
女性：ウソでしょ、信じらんない！

ダジャレが好きそうな男性たち

男性A　男性B

コルネオ杯で優勝したあと

男性A：コルネオ杯、なんでも屋が優勝したんだ。
男性B：すげえ、優勝まで請け負うのか。

骨董品を買いあさる男性

コルネオ杯で優勝したあと

わはは！　闘技場で大穴とった。
オヤジ！　このあたりの品まとめて買うぞ。

⬆豪快に買い物をする男性だが、少し前は価格に尻ごみしていた(→P.183)。

ソルジャーの出場を期待する男性と冷静な友人

男性A　男性B

男性A：ソルジャーは出場しないのかな。
男性B：神羅カンパニー直属のあいつらが出るわけないだろ。
男性A：出たら盛りあがるだろうにな。

コルネオ杯で優勝したあと

男性A：今回のチャンピオンなら、ソルジャーにも勝てるんじゃないか？
男性B：だから、ソルジャーが出るわけないだろ。
男性A：出たら盛りあがるのにな～。

本命を捨てて大穴を当てた女性

コルネオ杯で優勝したあと(※1)

本命にふられ続けた人生……おかげで大勝利よ！

闘技場の試合に感激した観光客

男性A　男性B　女性

コルネオ杯で優勝したあと

男性A：闘技場、最高でした！
男性B：伝説級の名勝負だったな。
女性：叫びすぎて、のどが痛いわ。

女性：今夜は飲み明かしましょう！
男性A：でも、賭けでスッちまって持ちあわせが……。
男性B：**気にすんな。いくらでも貸してくれるとこ、紹介するから。**
男性A：それなら、パーッといきますか！

指定席を取ったカップル

女性　男性

女性：自由席の人は大変ねえ。
男性：指定席、買って正解だったろ？
女性：ええ、かなりいいお値段だったけど。

コルネオ杯で優勝したあと

男性：すごい大会だったな！
女性：指定席取った価値があったわね。

優勝の予想をする男性たち

男性A　男性B

コルネオ杯に出場するまで

男性A：なあ、誰に賭ける？
男性B：バカ、こんなところで言うなよ。やっぱ、サムんとこが堅いだろうな。

CHAPTER 9 欲望の街（ドレスを着たエアリスと合流したあと）

コルネオと会うためにエアリスやクラウドがドレスを着ているあいだは、人々がドレスの種類に応じた感想をもらす。なお、女装したクラウドを男性だと見抜く人はほとんどいない。

※ 薄紅 などのマークは、エアリスやクラウドが特定のドレスを着ているときに話すセリフであることを示す。マークとドレスの対応は以下のとおり

マークとドレスの対応





愛をささやくカップル

恋する男　恋する女

マーク	セリフ
薄紅 ピンク	恋する男：へえ～……。 恋する女：ちょっと、なに考えてるの？ 恋する男：やっぱ、そこらの美人じゃ君には敵わないな～って。 恋する女：やだもう、人前でそんなこと～。
	恋する男：君が、いちばん美人だよ。 恋する女：やだ～、もっと言って！
深紅	恋する男：おっ！　結構かわいい。 恋する女：なに言ってんの？ 恋する男：妬くなって。世界いちかわいいのは、君なんだから～。 恋する女：なに言ってんのよ、もう……。
	恋する男：君が、いちばんかわいいよ。 恋する女：**も～、あと100回言ったら許してあげる。**
クラウドが女装したあと	
黒 青	恋する男：ふ～ん……。 恋する女：も～、またよそ見してる。 恋する男：比べると君のステキさがよくわかるからだよ。 恋する女：も～、意味わかんな～い。
	恋する女：ずっと私だけを見て。 恋する男：それは……ちょっと無理かも。
紫	恋する男：うおっ！　こんな美人、初めて見た。 恋する女：ちょっと、私が世界いちって言ったじゃない。 恋する男：**そう、君は世界いち……そしてこの人は、宇宙いちだ！** 恋する女：なに言ってんだ、こいつ。
	恋する男：俺の恋は今、宇宙レベルに突入した。 恋する女：もう、なにも信じられない！

↑クラウドが紫のドレスを着ていると、恋する男はとなりの女性そっちのけでクラウドに見入ってしまう。

声をかける男

かわいいカノジョ、ボクとお茶しない？
ナンパ、連敗中……。
俺って、魅力ないのかな？

クラウドが女装したあと

なんて俺好みのお姉さん。
ねえ、今の人のこと教えて！
本当にあるんですね、ひとめぼれって。

花屋のお客

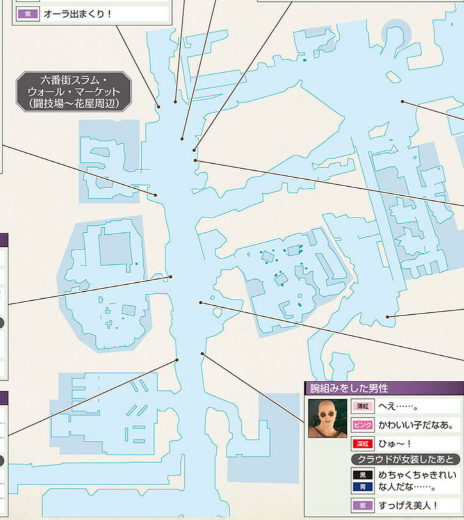
マーク	セリフ
薄紅	見ないであげましょう……。
ピンク	**かわいいと、なに着ても似あうのよ。**
深紅	あれ、最高級のドレスでしょ？
クラウドが女装したあと	
黒 青	正直、負けた！
紫	オーラ出まくり！

ピンクのパーカーを着た男性

マーク	セリフ
薄紅	服、地味だよね……。
ピンク	きれいな子が通るぞ。
深紅	ほほう、これはこれは……。
クラウドが女装したあと	
黒 青	俺なんか無理だって。
紫	いるんだな、こんな人……。

テーブルを囲む男性

マーク	セリフ
薄紅	ジロジロ見ちゃ悪いよ。
ピンク	純粋に、かわいい。
深紅	つきあってる人、絶対いるよな。
クラウドが女装したあと	
黒 青	**蜜蜂の館に出ていたらしいぞ。**
紫	高嶺の花ってやつだな。



トレーニングジムの前に立つ男性

マーク	セリフ
薄紅	なんで、あんな服を？
ピンク	声かけちゃおうかな。
深紅	**彼女だったら、最高だろうな。**
クラウドが女装したあと	
黒 青	クールビューティだな。
紫	見とれちまうぜ。

ぶらつく男

その服、気合入ってるね～。どこ行くの？
なんだ、男連れか。
服をほめただけだ。文句ある？

クラウドが女装したあと

うわ、すっげえ美人！
さっきのかわいい子も。どういう関係なんだ？
こんばんは、いい夜ですね。

腕組みをした男性

マーク	セリフ
薄紅	へえ……。
ピンク	かわいい子だなあ。
深紅	ひゅ～！
クラウドが女装したあと	
黒 青	めちゃくちゃきれいな人だな……。
紫	すっげえ美人！



美女を探す女性たち

値踏みをする女　辛口な女

値踏みをする女：ふ～ん、努力賞ってとこかな？
辛口な女：服に着られてる。まだまだ、初心者レベルね。

値踏みをする女：無自覚な若さが鼻につくわね。
辛口な女：あと10年、修行が必要よ。

クラウドが女装したあと

黒	値踏みをする女：惜しい。あとちょっとなんだけどな……。 辛口な女：並の美しさじゃ、消費されるだけだもんね。
青	値踏みをする女：お店、なんとかしないと。 辛口な女：でも、人材不足は深刻よ？ 値踏みをする女：スカウトするのよ。逆転を狙える、美しき逸材を。
紫	値踏みをする女：ねえ、あなた。私たちのお店で働いてみない？ 辛口な女：**あなたならウォール・マーケット……ううん、ミッドガルナンバーワンの座も狙えるわ。** 値踏みをする女：本気で待ってるから。 辛口な女：すべてを手に入れよう、その美の才能で。

お店を経営する女性

薄紅	シンプルで悪くはないけど……。
ピンク	**自然で嫌いじゃないわ。**
深紅	すっごいセクシー。
クラウドが女装したあと	
黒・青	ただ者じゃないわね。
紫	憧れちゃうわあ。

酒ビンを持つ男性

薄紅	さすがに安物すぎるって。
ピンク	**なんかビスケットってかんじ？**
深紅	かわいくて、きれいだ！
クラウドが女装したあと	
黒・青	お近づきになりた～い！
紫	なんてきれいなお方……。



目移りしてしまう男性

薄紅	俺は嫌いじゃないけど。
ピンク	似合ってるよ、お姉さん！
深紅	**デコレーションケーキみたいだ。**
クラウドが女装したあと	
黒・青	お姉さま……！
紫	女王様……！

借金してでも夢を追う男性

ついに館に来る夢が叶った！
借金しちゃったけど……。

クラウドが女装したあと

感無量だ。もう思い残すことはない。
多額の借金以外は……。

路地裏でたたずむ女性

クラウドが女装したあと	
黒・青	見て、肌きれ～！
紫	あんなドレスほしい～！

酔ったふりをしていたスリの女性

薄紅	あの子、もったいないなあ。
ピンク	応援したくなるわね。
深紅	盛ったわね～。
クラウドが女装したあと	
黒・青	嫉妬しちゃう～！
紫	**本物のお姫様みたい！**

スリルを求める観光客

クラウドが女装したあと	
黒・青	お姉さ～ん、こっちむいて！
紫	一度でいいから、あんな人と……。

テーブルを囲む女性

薄紅	見て、あの安っぽい服。
ピンク	あの子、センスいい～。
深紅	コルネオ好みの服ね。
クラウドが女装したあと	
黒・青	**あの人、なんか顔赤くない？**
紫	溜息しか出ないわね。

ラーメン屋の順番を待つ男性

薄紅	お金、ないのかな？
ピンク	あの子、追っかけてみるか？
深紅	あの子、いいね～。
クラウドが女装したあと	
黒・青	**スタイル、いいなあ。**
紫	美しさは罪だ。

ベンチにすわる女性

クラウドが女装したあと	
黒・青	媚びてないところがいいよね。
紫	すてき、すてき！

調子のいい老人たち

人のいい老人　気のいい老人

人のいい老人：ほほう、こりゃあベッピンさんだ。
気のいい老人：おめかししてデートか、青春だなあ。

人のいい老人：あの子、あんたの彼女かい？
気のいい老人：大事にしてあげなよ。

クラウドが女装したあと

人のいい老人：こりゃまた、きれいどころが通る。
気のいい老人：もしかして、モデルさんかい？

人のいい老人：お目にかかれて、光栄だね。
気のいい老人：年甲斐もなく、ドキドキしちまうな。

詩的な男

夜の街に咲く可憐な花……いいね。
美しいものは人生を豊かにするだろう？
うかつに摘んじゃ、ダメだぜ。

クラウドが女装したあと

これは見事な大輪。
華麗な花の競演だね。
美しいお嬢さんたちに、乾杯。



CHAPTER 13 崩壊した世界

七番プレートが落下した直後で、人々の話題もそれに関するものがほとんど。激しい揺れは広範囲におよんだらしく、少し離れた伍番街スラムでも不安と驚きの声が多い。



救助活動をするべく話し合う男女

男性A　男性B　女性A　女性B　女性C

男性A：今も、大勢の人が埋まってるんだろうな。
女性A：すぐにガレキをどかせるといいんだけど。
女性B：六番街の時は、かなり大変だったって聞いたけど。
女性C：みんなで力を合わせれば、なんとかなるんじゃない？
男性B：よし、夜が明けたら呼びかけてみよう。

女性A：**救助活動って、なにを準備すればいいのかな。**
女性B：動きやすい格好に、手袋とか。
男性A：あと、マスクは必須だな。
女性C：ほこりを防ぐため？
男性B：それもあるけど、いちばんは、においだな。

アバランチを非難する女性たち

女性A　女性B

女性A：また、アバランチなんだって。
女性B：罪のない人たちの命を奪うなんて。
女性A：早く捕まえてほしいわね。
女性B：本当。うんと懲らしめてほしい。

女性A：**プレートを落とすなんて、どういう神経してるのかしら。**
女性B：まともじゃないことは、確かね。

夜逃げしたおかげで助かったカップル

女性　男性

女性：プレートが落ちるなんて。
男性：夜逃げしてきて、正解だな。
女性：もしかして、借金も帳消しになったってこと？
男性：差し押さえられていた家も、なくなったけどな。

女性：**もう、帰る家はないんだね。**
男性：ここで暮らしていくしかない。

目で見た光景を信じられない酔っ払いたち

男性A　男性B　男性C

男性A：おい、プレートがないぞ！
男性B：プレートがないわけないだろ、酔っ払いすぎだ。
男性C：でも、さっきの揺れって……。
男性B：揺れも、ぜ〜んぶ、酔っ払ってるせいだ。

男性A：七番街に空が見えるぞ。これは夢か？
男性B：だから、飲みすぎだって。俺にはいつもどおりプレートが見える。
男性C：**俺はすっかり冷めたよ。これは現実だ。**

コルネオを捜す警備兵たち

警備兵A　警備兵B

警備兵A：見つかったか。
警備兵B：目下、屋敷の中を捜索中です。

警備兵A：まだか？
警備兵B：まだ報告は、ありません。

警備兵A：どうなってる。
警備兵B：**逃亡した可能性が……。**

⬆ウォール・マーケットのあちこちにコルネオを捜す警備兵がいて、同様の会話が聞ける。

火事場泥棒をたくらむ男性たち

男性A　男性B

男性A：こりゃ、俺たちの出番だな。
男性B：おう、絶好のチャンスだな。

男性A：**七番街は大混乱。誰がなにをしてようと、バレやしねえ。**
男性B：埋まってる『お宝』をこっそりいただくってワケだな。
男性A：なに、ちゃんと救助もすればウィンウィンさ。

昔のプレート落下事故を思い出す老人

建設中にも、一度あったよ。
あれもひどかった。

⬆ミッドガルの建設中には、六番プレートが落下する事故が起こり、大きな被害が出た。

神羅の制裁を期待する男性たち

男性A　男性B

男性A：どうやら、アバランチの仕業らしい。
男性B：やっぱり、こうなったら神羅に徹底的に潰してもらわないと。
男性A：**我々もできる限り、神羅を支えましょう。**

男性A：アバランチめ、なんて卑劣なんだ。
男性B：反神羅と言いながら、攻撃対象は一般人ですからね。
男性A：弱者をいたぶって神羅を脅すなんて。

新人兵士と先輩兵士

新人兵士　先輩兵士

新人兵士：こんなことって……。
先輩兵士：マジで、落ちやがった。

新人兵士：これから僕は、どうすれば……。
先輩兵士：後悔したくないんだろ。避難誘導を続けよう。

先輩兵士：あのとき、おまえが動いてなきゃもっと被害が出てた。命令に従っているだけじゃ、ダメなのかもな。
新人兵士：僕、決めました。**これからは、神羅のためじゃなく、街のみんなのために働きます。**

新人兵士：食事や寝る場所とか、避難後のことも考えないと。これからは、街のみんなのために働きます。
先輩兵士：俺も身の振り方を考えたほうがいいな。命令に従っているだけじゃ、ダメなのかもな。

⬅これまでは神羅兵の心得を説いてきた先輩兵士だったが、多くの命を救った新人兵士を見て、信念に従って行動することの大切さを痛感する。



仲の良い3人組

少年A　少年B　少女

少年A：七番街のプレートがなくなってる。
少年B：空だ！
少女：**日の出が見られるかも。**

少年A：あれ、こっちのプレートも落ちてくるのかな。
少女：そうなの？
少年B：落ちるわけないだろ。落ちるわけ、ないよな？

⬅ミッドガルの地上部は、外壁やプレートで日光をさえぎられている。そのため、日の出を見られる機会は貴重なのだ。

テレビを見ている男性

アバランチの仕業って、本当か？

テレビのニュース

緊急ニュースをお伝えします。
先ほど、七番街のプレートが崩落した模様です。
現在、隣接するエリアは立ち入り禁止区域に指定され、近隣区域の住民に対して、外出を控えるよう勧告が出ています。
神羅カンパニーでは、新たに崩落緊急対策本部を設置し、崩落の原因や、ほかの区域の崩落の危険性について、調査を開始したとのことです。
当局は先日から発生している魔晄炉爆破と関連する可能性があるとみています。
繰り返します――。

軒先ですわりこむ男性たち

男性A　男性B

男性A：賭けで大負けした上に、帰る家が潰れちまうなんて。
男性B：**生きてるだけラッキーじゃねえか。**

男性A：ギルをため込んでも、死んじまったら意味ないな。
男性B：**そうさ。生きて借金を返してもらわねえとな。**

昔を懐かしむ男女

男性　女性

男性：この道、まだ通れるよな？
女性：昔、よく探検したよね。
男性：こんなことが起きるなんて、あの頃は想像もしてなかったな。

女性：昔、ここを探検してた頃、幸せだったね。
男性：毎日、ただ遊んで、家に帰って、飯食って。
女性：もう、戻ってこないんだね。

陥没道路の様子を見る男性たち

男性A　男性B

男性A：こっちから抜けられそうか？
男性B：いや、モンスターが出るって話だ。

避難経路を考える男性

確か、こっちの道を使えば、伍番街スラムに辿り着くはず。

でも、子供や老人には厳しいか。

家族とはぐれた母娘

少女　母親

少女：パパはどこ？
母親：パパは、ちょっとお出かけしてるの。

少女：お兄ちゃんはどこ？
母親：**お兄ちゃんは、パパといっしょよ。**

ガレキを押す男性たち

男性A　男性B

男性A：ぐぅ……！
男性B：ちくしょう！

男性A：クソ、びくともしない。
男性B：ふざけんな、俺の家族を返しやがれ！

ガレキをながめる男女

男性　女性

男性：こんなでかいガレキが降ってきてたのか。
女性：よく、潰れなかったね。

女性：このガレキの上に、人が住んでたんだよね。
男性：**上の人たちは、ダメだろうな。**



⬆プレートの崩落でツブされた七番街スラムは大惨事となっているが、落下した七番街市街地もまた悲惨な状況にちがいない。

CHAPTER 14 希望を求めて

プレートの落下はアバランチのしわざと報道され、伍番街スラムでは怒りの声が上がる。一方、みどり公園やウォール・マーケットには、七番街スラムからの避難民のなげき悲しむ姿が。



プレート建設作業の経験者たち

男性A
男性B

男性A：またプレートを作ることになるんですかね。
男性B：そうなったら、元作業員の私たちの出番だな。
男性A：力作業は無理でも、知識はあるからな。

男性A：**しかし、プレートの落下を2回も体験するとは。**
男性B：長生きするもんじゃないな。悲しみばかりが増えていく。

⬅ミッドガルの建設作業に従事した年配の人々は、六番プレートの崩落事故当時のことを思い起こしている。



状況を伝える駅員

運転再開の目処が立たず、当面、運休の見込みです。動きがあり次第、お知らせします。

運転を再開しても、間引き運転で運行本数が限られます。お急ぎでない方は、乗車をお控えください。

パイプ椅子に腰掛けて向き合う男女

男性
女性

男性：やっぱり、列車は動いてないって。
女性：魔晄炉が爆発した時は、どれぐらい止まってたの？
男性：**丸1日は止まってたな。**

女性：結局、アバランチって捕まったの？
男性：まだだけど、時間の問題さ。

テレビを見る人々

男性A
男性B

男性C
男性D

男性E
女性A

女性B

男性A：**アバランチを捕まえろ！**
女性A：犯人に責任を取らせないとね。
男性B：ウータイを潰せ！
男性C：アバランチってのは、どんなやつなんだ。
女性A：凶悪な顔をしてるに決まってる。
女性B：ここも、狙われてるのかしら。
男性D：**人殺しのアバランチを探そうぜ。**
女性A：アバランチは、ウータイ風の服を着てるんでしょ？
男性E：スラムの話は全然出てこないな。
女性B：わからないことだらけで、不安だわ。

仕事に行かずにお酒を楽しむ男女

男性
女性

男性：仕事に行きたくても行けないんだから、飲むしかないよな。
女性：会社は今頃、事件の対応で大忙しでしょうね。

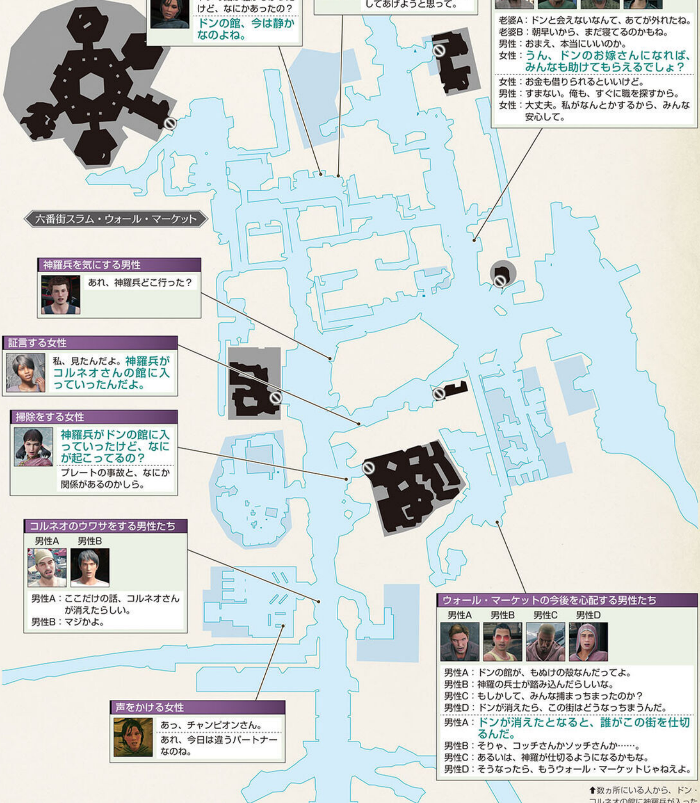
女性：**事故のせいでウォール・マーケット通いが、会社にバレちゃった。**
男性：俺は、帰省してることにしてるぞ。
女性：なにそれ、ずるい。

テレビのニュース



昨晩発生しました、七番プレート崩落事件に関する続報をお伝えします。
神羅カンパニーの緊急対策本部の会見にて、**崩落の原因は反神羅組織アバランチによる破壊活動だと断定されました。**
反神羅組織アバランチは、先の壱番魔晄炉爆破事件と伍番魔晄炉爆破事件の実行犯と見られており、対策本部は警戒を強めています。
また、アバランチは現在停戦中のウータイと共謀している可能性があり、神羅カンパニーはウータイに対して、今回の事件との関連を追求するとしています。

つづきまして、現在の避難エリアの状況をお伝えします。
崩落した七番街全域が、立ち入り禁止区域に指定されています。
また、プレートの安全が確認されたため、近隣エリアの外出禁止令は解除されました。
列車は全線で運転を見合わせており、運転再開に向けて安全確認が進められています。



ホウキを持つ女性

ドンの館が騒がしかったけど、なにかあったの？

ドンの館、今は静かなのよね。

テーブルをふく女性

今日は特別に、朝から開店するの。

逃げてきた人に、食事を出してあげようと思って。

コルネオに助けを求める避難民たち

老婆A　老婆B　男性　女性

老婆A：ドンと会えないなんて、あてが外れたね。
老婆B：朝早いから、まだ寝てるのかもね。
男性：おまえ、本当にいいのか。
女性：**うん、ドンのお嫁さんになれば、みんなも助けてもらえるでしょ？**

女性：お金も借りられるといいけど。
男性：すまない。俺も、すぐに職を探すから。
女性：大丈夫。私がなんとかするから、みんな安心して。

神羅兵を気にする男性

あれ、神羅兵どこ行った？

証言する女性

私、見たんだよ。**神羅兵がコルネオさんの館に入っていったんだよ。**

掃除をする女性

神羅兵がドンの館に入っていったけど、なにが起こってるの？

プレートの事故と、なにか関係があるのかしら。

コルネオのウワサをする男性たち

男性A　男性B

男性A：ここだけの話、コルネオさんが消えたらしい。
男性B：マジかよ。

声をかける女性

あっ、チャンピオンさん。

あれ、今日は違うパートナーなのね。

ウォール・マーケットの今後を心配する男性たち

男性A　男性B　男性C　男性D

男性A：ドンの館が、もぬけの殻なんだってよ。
男性B：神羅の兵士が踏み込んだらしいな。
男性C：もしかして、みんな捕まっちまったのか？
男性D：ドンが消えたら、この街はどうなっちまうんだ。

男性A：**ドンが消えたとなると、誰がこの街を仕切るんだ。**
男性B：そりゃ、コッチさんかソッチさんか……。
男性C：あるいは、神羅が仕切るようになるかもな。
男性D：そうなったら、もうウォール・マーケットじゃねえよ。



⬆数ヵ所にいる人から、ドン・コルネオの館に神羅兵が入ったという情報を聞ける。



腕組みしてすわる男性
妻と娘は薬を探しに行きました。
くじいた足が腫れて、しばらくは歩けそうにありません。

周囲を鼓舞する男性
みなさん、準備ができたら出発しますよ。
あせらなくて大丈夫です。自分のペースで歩いて下さい。

兄の心配をする女性
兄は家の様子を見に、七番街に戻りました。
無理をしてないといいけど。

すべり台にもたれる夫婦
男性　女性

男性：少しは眠れたか。
女性：あなた、うなされてましたよ。
男性：**夢の中でもプレートが落ちてきてな。**
女性：今日はなんとかベッドで眠りたいですね。

家族とはぐれた母娘
母親　少女

母親：さあ、これからウォール・マーケットへ行くわよ。
少女：**そこにパパとお兄ちゃんもいる?**
母親：どうかな……。
少女：ママ、泣いてるの?
母親：ううん。大丈夫よ。

決意を語る男性
助けられるだけ、助けよう。
頭の中を人助けで埋め尽くすんだ。

肩を組む男性たち
男性A　男性B

男性A：少しは片付いたか。
男性B：ああ。少しずつ整理していこう。
男性A：そうだな。
男性B：なんだ、泣いてんのか。
男性A：おまえこそ。

ベンチで休む女性
自警団の人たちが食事を持ってきてくれて、少し元気が出ました。
なんとか歩けそうです。

出遅れた男性たち
男性A　男性B

男性A：意外と人が少ないな。
男性B：**先に逃げてきた連中は、もう出発したんだろ。**
男性A：出遅れたか。避難場所が埋まってないといいが。
男性B：おまえが欲かいて荷物を取りに戻ったりするから出遅れたんだ。
男性A：せっかく生き延びても、先立つものがないと苦労するだろ。

今後のことを話し合う女性たち
女性A　女性B　女性C

女性A：ひとまず、こんなもんね。
女性B：一度、避難場所に戻る?
女性C：**ウォール・マーケットから炊き出しがきてるって。**
女性A：先は長いんだし、ゆっくりやっていきましょう。
女性B：そのためにはまず、食べないとね。
女性C：あと、寝ることも大事。

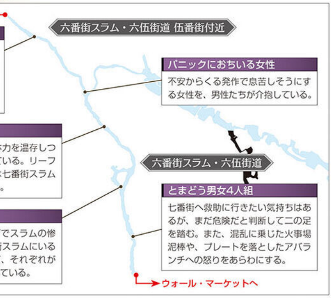
気になる町角の声　街道にいる人たちの疲弊した声

七番プレートの崩落から一夜明けた六伍街道には、伍番街スラムを目指す避難民や、七番街スラムへ救助活動に行こうとするグループなどがたたずんでいる。具体的には、右記の5ヵ所に町の人たちがいて、彼らのセリフからは、プレート落下による被害の大きさがうかがい知れるのだ。



↑現実離れした大災害に襲われた住民たちの生々しい声。誰もが不安を抱えつつ、励まし合っていく。

六伍街道にたたずんでいる人たち



伍番街を目指す3人組
伍番街スラムへ避難しようと、寝ずに歩き通してきた。ひとりの男性が睡魔と戦う一方で、別の男性は目を閉じると凄惨な光景を思い出して眠れないという。

パニックにおちいる女性
不安からくる発作で息苦しそうにする女性を、男性たちが介抱している。

救助へ向かう4人組
救助活動を行なうべく、体力を温存しつつ七番街スラムを目指している。リーフハウス出身で、幼少期には七番街スラムに遊びに行っていたらしい。

とまどう男女4人組
七番街へ救助に行きたい気持ちはあるが、まだ危険だと判断して二の足を踏む。また、混乱に乗じた火事場泥棒や、プレートを落としたアバランチへの怒りをあらわにする。

疲れている避難民5人
「メガネをなくしたおかげでスラムの惨状を見ずにすんだ」「伍番街スラムにいるケンカ中の兄を頼る」など、それぞれが思い思いのことをつぶやいている。

気になる町角の声　『インターミッション』でも町の人の話を聞いてみよう

インターグレード版で追加された『インターミッション』のCHAPTER 1では、ユフィを操作して、伍番魔晄炉が爆破された翌日(クラウドが伍番街スラムを訪れていた時期)の七番街スラムを探索できる。その日の七番街スラムでは、相次ぐ魔晄炉爆破の黒幕とされるウータイについて住民たちがあちこちで話をしているほか、下の図の場所にいる人々からは、本家アバランチのメンバーやソノンに関するウワサを聞けるのだ。



⬆アバランチとウータイの関連性が報道されたため、反ウータイへの気運が高まっている。



⬆メインストーリーのCHAPTER 3～4で会えた七番街スラムの人々も多数登場。

本家アバランチのメンバーやソノンのウワサをする人々



ラブレターを盗み見た姉と相談相手

女性A　女性B

女性A：ナヨって子、知ってる？
女性B：あ～、あの可愛い子でしょ。
女性A：やっぱり可愛いんだ。実はね、**うちの弟がホレちゃったみたいなの。**
女性B：えっ！

女性A：ラブレターを見つけちゃって、その宛先にナヨって。
女性B：あんた、弟のラブレターを読んだの？
女性A：掃除してたら出てきたのよ。わたし、お姉ちゃんとして、どうしたらいいと思う？
女性B：見守るしかないんじゃない？

⬆ナヨの美貌は、コルネオの手下たちが"お嫁さん"候補としてスカウトするほど。

ビリー・ボーと飲みくらべした男性とその友人

男性A　男性B　女性

男性A：なあ、聞いてくれよ。先週よ、ビリー・ボーってやつと飲み比べをしたんだけどよ。
女性：あんた、またやったの？
男性B：で、相手におごらせたんだろ。
男性A：いや。それが、初めて飲み負けちまった。

男性A：あいつはバケモンだよ。**どんなに飲んでも顔色も変わらねえんだ。**
女性：あんたが負けるなんて。
男性B：ビリー・ボーか。覚えておこう。

イケメンに目がない女性たち

女性A　女性B

女性A：最近引っ越してきたカッコいい男の人、知ってる？
女性B：なんでも屋さんでしょ。
女性A：ちがうんだな、それが。**剣じゃなく棒を持ってるの。**

ソノンと合流したあと

女性A：いたいた。その人！
女性B：えっ、どれどれ？
女性A：ほら、棒の人。ああ～、カッコイイ！

ジージェを救出したあと

女性B：なにがあったんだろう。
女性A：わかんないけど、棒の人、大丈夫かな。
女性B：もしかして、アバランチだったとか。
女性A：えっ、そんなあ。

⬆精悍な顔立ちのソノンは、面食いな女性たちのあいだで「棒の人」として話題になっている。

ハトのフンに悩む男女

男性　女性

男性：なんか、**ハトが増えたよな。**
女性：そうなのよ。
男性：だれか、エサでもやってんのかな。

女性：フンの掃除が大変なのよね。
男性：自警団に相談してみようか。
女性：見ている分には可愛いんだけどね。

⬆ハトの目撃が多いのは、本家アバランチのメンバーが連絡に利用しているせいだと思われる。

ジージェと交流がある男性たち

男性A　男性B

アバランチ本家のアジトを訪れたあと

男性A：このまえ、飲んでる時にウータイ戦争の話になったんだけどよ。
男性B：どうせまた、ウータイ兵を倒した時の自慢話だろ？
男性A：まあな。その時よ、**近くにいたジージェが妙に絡んできてよ。**
男性B：おまえの自慢にうんざりしたんだろ。

男性A：まあ、ジージェのやつも、相当酔ってたからな。
男性B：もしくは、戦争にイヤな思い出でもあったのかもな。ほら、身内を亡くしてるとか。
男性A：だとしたら、悪いことをしたな。

⬅ジージェにはウータイ人の血が流れている。ウータイの敗戦に、思うところがあるのだろう。





APPENDIX

FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

INTERmission シナリオ攻略

FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA Plus

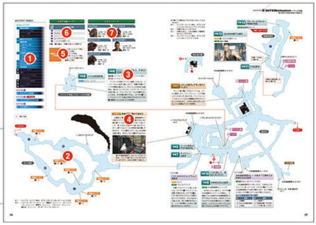
シナリオ攻略ページの見かた

『FFⅦ リメイク インターグレード』の追加エピソード『インターミッション』は、ユフィの冒険を描いた物語。以降のページでは、『インターミッション』の進めかたを解説していこう。



メインストーリーダイジェスト

そのチャプターのメインストーリーのあらすじを、写真とともに紹介している。ユフィたちのミッドガルでの物語を振り返りたいときに読むといい。



攻略ガイド

各チャプターでの物語の進めかたや探索に役立つ情報をまとめたページ。詳細マップで宝箱や敵パーティなどの位置を確認しながらプレイすれば、スムーズに先へ進めるはずだ。

❶**STORY INDEX**……そのページ内の情報が、ゲーム中の「STORY」メニューで表示されるチャートのどの範囲のものかを示す。

❷**詳細マップ**……各エリアの詳細なマップ。黒く塗られた部分は、その時期には入れないことを示す。記号などの意味は下記の見かたを参照。

❸**手順**……その場所で行なうべき手順やそれについての解説。記号の意味は下記のとおり。

- バトル …戦うことになる敵。Ⓐなどの記号は、❷「詳細マップ」内のものと対応している
- 入手 …入手できるアイテムなど（チャプターセレクト時は、すでに持っているものは基本的に手に入らない）。【HARD】は、難易度がHARDのときのみ入手できることを示す
- メンバー …その手順以降のパーティメンバー
- サブ …挑戦できるようになるサブイベントやミニゲーム

❹**CHECK**……行なうとメリットがあることや、知っておくと役に立つことなどの解説。

❺**神羅ボックスの中身**……そのページ内の場所にある神羅ボックスの中身の候補と入手確率。❶などの番号は、❷「詳細マップ」内のものと対応しており、神羅ボックスに攻撃を当てて壊すと、その番号の中身の候補から選ばれたものが手に入る（何も手に入らない場合もある）。

❻**出現する敵パーティ**……そのページ内の場所に出現する敵の種類や数。Ⓐなどの記号は、❷「詳細マップ」内のものと対応しており、赤い記号は、出現する敵がボスであることを示す。なお、一部の敵は、倒してから一定時間が過ぎたあとに出現場所を訪れると再出現する。

❼**エネミーデータ**……そのページ内の場所に出現する敵のデータ（難易度がNORMALのときのもの）。出現場所によってレベルやHPが異なる場合は、「最小値～最大値」という形で記載している。

攻略ガイドの記号の見かた

- CHAPTER START / メンバー ユフィ …そのチャプターでのスタート地点と、そのときのパーティメンバー
- CHAPTER CLEAR …そこへたどり着くとチャプタークリアとなる地点
- 外縁：廃倉庫 …エリアの名前
- ●――● …マップ同士のつながり
- ●→あ …同じ記号の場所へ移動できることを示す
- ●- - -→ …イベントシーンなどで自動的に移動するルート
- ⊘ …通行不能の場所
- アイテム屋 …アイテム屋。品ぞろえについては右ページを参照
- 武器屋 …武器屋。品ぞろえについては右ページを参照
- ジャンク屋 …ジャンク屋。品ぞろえについては右ページを参照
- 自動販売機 …自動販売機。品ぞろえについては右ページを参照
- ベンチ …休憩ポイント。利用すると、パーティメンバーのHPとMP（難易度がHARDの場合はHPのみ）を全回復できる
- 宝 パワーリスト …宝箱の位置と中身（※1）
- ✧『いのり』マテリア …落ちているアイテム（※1）
- 神羅ボックス ❸×5 …神羅ボックスのおおまかな位置と個数。番号は❺「神羅ボックスの中身」と対応している（※1）
- スイッチ …仕掛けなど
- Ⓐ …エネミーの出現場所。記号は❻「出現する敵パーティ」と対応している

※1……各チャプターではじめて入手したり壊したりできるタイミングでのみ記載

ショップの品ぞろえリスト

※表内の「●」は何個でも買えることを、「★」は1個だけ買える(すでに持っている場合は買えない)ことを、数字(1~3)はそのショップでの在庫の数を示す

商品	価格	CHAPTER 1 七番街スラム 居住区 アイテム屋	CHAPTER 1 七番街スラム 居住区 武器屋	CHAPTER 1 七番街スラム 物資保管区 自動販売機	CHAPTER 1 七番街スラム タラガ廃工場 自動販売機	CHAPTER 1 七番街スラム 七番街スラム駅 アイテム屋	CHAPTER 1 七番街スラム メインピラー整備場：中央整備場 自動販売機	CHAPTER 2 神羅ビル B16F 兵器開発部門：点検フロア テストルーム区画 自動販売機	CHAPTER 2 神羅ビル B13F 兵器開発部門：技術開発フロア 兵器試験場 リフト搭乗口 自動販売機	CHAPTER 2 神羅ビル B12F 兵器開発部門：研究フロア 連絡通路 自動販売機	CHAPTER 2 神羅ビル B12F 兵器開発部門：研究フロア 旧型バトルシミュレーター 自動販売機
▼消費アイテム											
ポーション	50	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ハイポーション	300	●	●	●			●	●	●	●	●
メガポーション 通常	700						●	●	●	●	●
メガポーション セール品	300						3			3	3
エーテル 通常	500						●	●	●	●	●
エーテル セール品	100						1			1	1
フェニックスの尾 通常	300	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
フェニックスの尾 セール品	100						2			2	2
毒消し	80	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
乙女のキッス	150										●
やまびこえんまく	100							●	●	●	●
▼マテリア											
かいふく	600	●		●	●		●	●	●	●	●
ちりょう	1500	●		●	●		●	●	●	●	●
そせい	3000	●		●	●		●	●	●	●	●
ほのお	500	●		●	●		●	●	●	●	●
れいき	500	●		●	●		●	●	●	●	●
いかずち	500	●		●	●		●	●	●	●	●
どく	1500	●		●	●		●	●	●	●	●
バリア	1500	●		●	●		●	●	●	●	●
ふうじる	3000	●		●	●		●	●	●	●	●
しょうめつ	3000	●		●	●		●	●	●	●	●
HPアップ	2000	●		●	●		●	●	●	●	●
MPアップ	2000	●		●	●		●	●	●	●	●
かいひぎり	600	●		●	●		●	●	●	●	●
▼武器											
ブーメラン	2000						★				★
かまぐるま	2000										★
金剛棒	2000										★
魔人棒	2000										★
▼防具											
アイアンバングル	1000		●				●	●	●	●	●
スターブレス	1600		●				●	●	●	●	●
ゴシックバングル	3000		●				●	●	●	●	●
ウィザードブレス	4800		●				●	●	●	●	●
プレートガード	4800		●				●	●	●	●	●
ソーサラーの腕輪	4800		●				●	●	●	●	●
ジオメトリブレス	6400		●				●	●	●	●	●
ハイパーガード	6400		●				●	●	●	●	●
ルーンの腕輪	6400		●				●	●	●	●	●
フォースブレス	8000							●	●	●	●
ヘヴィメタル	8000							●	●	●	●
ミスティーク	8000							●	●	●	●
▼アクセサリ											
パワーリスト	800		●				●	●	●	●	●
防弾チョッキ	800		●				●	●	●	●	●
イヤリング	800		●				●	●	●	●	●
タリスマン	800		●				●	●	●	●	●
フルパワーリスト	5000		●				●	●	●	●	●
サバイバルベスト	5000		●				●	●	●	●	●
プラチナイヤリング	5000		●				●	●	●	●	●
いにしえのお守り	5000		●				●	●	●	●	●
星のペンダント	1500		●				●	●	●	●	●
精霊のピアス	500		●				●	●	●	●	●

ジャンク屋の品ぞろえリスト

※表内の「●」は何個でも買えることを、「★」は1個だけ買える(すでに持っている場合は買えない)ことを、数字(1~3)はそのショップでの在庫の数を示す
※ジャンク屋の品ぞろえは、バトルで勝利するか『コンドルフォート』で対戦すると、4種類(下の表のパターンA~D)のいずれかに変化する。ただし、『コンドルフォート』対戦前のユニット編成画面でキャンセルした場合は、品ぞろえが変わらない(対戦を開始したあと「あきらめる」を選んだ場合は品ぞろえが変わる)
※品ぞろえが変化する条件を満たしたときは、かならず直前とはちがうパターンが選ばれる。なお、パターンAは選ばれやすく、パターンDは選ばれにくい

商品	価格	パターン A	パターン B	パターン C	パターン D
▼消費アイテム					
ポーション セール品	30	●	●	●	●
ハイポーション セール品	100		3		
エーテル セール品	100	1			
フェニックスの尾 セール品	100			3	
エリクサー セール品	1000				1

商品	価格	パターン A	パターン B	パターン C	パターン D
▼マテリア					
かぜ	1000	1			
HPきゅうしゅう	1000		1		
MPきゅうしゅう	1000			1	
ラッキー	1000				1

商品	価格	パターン A	パターン B	パターン C	パターン D
▼防具					
フォースブレス	8000			●	●
ヘヴィメタル	8000	●			●
ミスティーク	8000		●		●
▼コンドルフォートユニット					
Aユニット：兵舎(警備兵)	100		★	★	
Sユニット：ミサイルランチャー	300			★	★
Dユニット：モススラッシャー	500		★		★



CHAPTER 1 ウータイからの使者

MAIN STORY DIGEST



「アタシはウータイ暫定政府の精鋭部隊、
マテリアハンターのユフィ。
邪智暴虐の神羅カンパニーより究極マテリア奪取、
ウータイの本気を示すため遠方よりやってきた」

1 最初の試練

究極マテリアの奪取というウータイ暫定政府の指令を受け、ミッドガルへやってきたシノビの少女ユフィ。協力組織である本家アバランチと合流を果たすべく、目印となるモーグリのポスターを頼りに道を進む。



2 盟友アバランチ

3 情報収集

4 七番街の偵察

七番街スラムにたどり着いたユフィは、本家アバランチの一員ジージェに案内され、彼らのアジトを訪れる。神羅ビルへ潜入するための偽造IDをジージェが調達しに行っているあいだ、偵察がてら七番街スラムを見てまわるユフィ。しばらくしてアジトへもどると、任務の相棒として先にミッドガルへやってきていたソノンが、ちょうど姿を現した。





5


「IDがそろったら、いよいよ作戦開始！」

5 ブツの受け渡し
6 アジトに戻る
7 予定変更

ユフィとソノンの越境用IDが用意できたとの連絡がアジトに入り、ふたりはナヨの案内で受け渡し現場へ向かうことに。途中、アバランチの分派と鉢合わせしかけたり、コルネオの手下にからまれたりしつつも、IDカードの受け取りに成功。しかし、アジトへもどろうとしたユフィたちのもとに、「予定変更。支柱の下で待つ」というジージェからの伝言が届く。一行が足早に支柱へ向かうと、ジージェは神羅兵から職務質問を受けていた。

6


7


8 ジージェを追え
9 追跡

神羅兵に追われるジージェを救うため、メインピラーへ急ぐユフィとソノン。ふたりが物資輸送場の奥を進んでいると、ジージェが確保されたとの知らせが耳に入ってくる。

8


9


10


11


「このアタシこそが、ウータイに咲く一輪の花。
ユフィちゃんだよ！」

10 メインピラー整備場
11 ジージェ救出

メインピラー整備場に潜入したユフィとソノンは、神羅兵とジージェを発見。兵士の注意を引きつける陽動作戦でジージェを救い出し、差し向けられた神羅の大型多脚兵器ギガンピードを撃破する。ふたりはジージェから社員用IDカードを受け取り、神羅ビルへ乗りこむ準備がいよいよ整った。

12 神羅ビルへ

ユフィたちが七番街スラムにもどると、本家アバランチのアジトは神羅兵に制圧されていた。すみやかにスラムから離れることにしたふたりは、無事に逃げ延びていたアバランチのメンバーに駅で別れを告げ、列車内へともぐりこむ。揺れる列車で乗り物酔いに苦しむユフィの様子に、戦争で落命した妹メルフィを重ねたソノンは、神羅への復讐の誓いを新たにするのだった。

12


「これは復讐なんだ」
「うん」



CHAPTER 1 攻略ガイド

七番街スラムがおもな舞台となるが、クラウドたちが訪れていないスラムの外縁部分や駅のフェンスの先も探索できる。住民のあいだでは、ボードゲーム『コンドルフォート』が流行中なので挑戦してみるといい。

七番街スラム

STORY INDEX

MAIN STORY
- 最初の試練
  - モーグリの目印
  - リフト起動
  - 助っ人ユフィ
- 盟友アバランチ
- 情報収集
  - ビリー・ボー
  - ポルコ
  - ナヨ
- 七番街の偵察
  - シミュレーターマシン
  - かめ道楽からの使者
- ブツの受け渡し
- アジトに戻る
- 予定変更
- ジージェを追え
- 追跡
  - ベルトコンベア停止
  - 中層に戻る
- メインピラー整備場
- ジージェ救出
- 神羅ビルへ

EXTRA❶
- チャドリーの依頼

EXTRA❷
- コンドルチャンプへの道

EXTRA❸
- かめ道楽キャンペーン

手順1 モーグリのポスターを目印にして進む

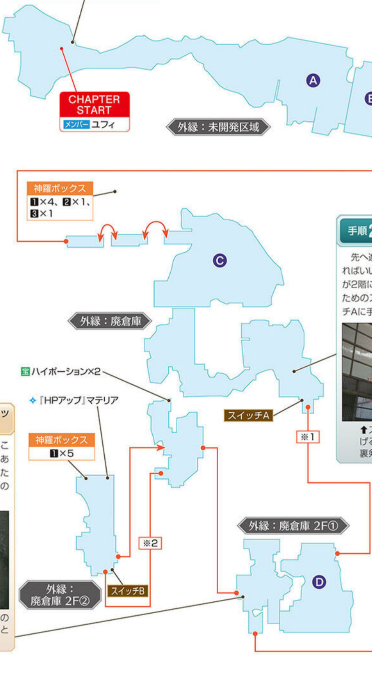


CHECK 手裏剣を投げれば遠くの神羅ボックスも壊せる

この場所からは、ガケの向こう側の建物に置かれた神羅ボックスが見える。遠くにある神羅ボックスには◉ボタンでの攻撃が届かないものの、△ボタンで手裏剣を投げれば、壊して中身を入手できるのだ。



⬅写真のようなマークが神羅ボックスに表示されていると、手裏剣を投げることができる。



手順2 スイッチAに手裏剣を当ててリフトを下ろす

先へ進むには、そばにあるリフトを利用すればいいが、はじめて訪れた時点ではリフトが2階に上がっているうえ、リフトを下ろすためのスイッチAも2階部分にある。スイッチAに手裏剣を当てて、リフトを下ろそう。



⬆スイッチAからやや離れて手裏剣を投げるのがポイント。近づきすぎると、手裏剣が障害物に弾かれてしまう。

CHECK リフトを下ろして『HPアップ』マテリアを入手しよう

向かい側の足場にはスイッチBがあり、ここから手裏剣を投げ当てると、2階部分にあったリフトが下りてくる。リフトで上がった先には『HPアップ』マテリアが落ちているので、忘れずに拾っておきたい。



⬆マテリアを入手したあとは、リフトのそばにあるポールをつたって移動するとすばやく1階へ下りることが可能。

※1……手順2のあとにリフトのスイッチを押すと移動できる
※2……スイッチBに手裏剣を当ててリフトを下ろしたあと、リフトのスイッチを押すと移動できる



出現する敵パーティ

出現場所	出現する敵
A	バイオラット×2
B	ホウルイーター×2
C	羽根トカゲ+バイオラット×2
D	ホウルイーター×2
E	ロストファング×2

神羅ボックスの中身	1…ハイポーション(10%)、毒消し(3%) 2…ハイポーション(100%) 3…魔晄石(100%)

エネミーデータ

バイオラット

レベル 25
HP 1859
弱点 氷

ホウルイーター

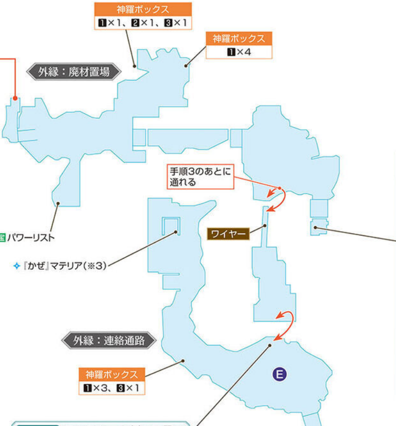
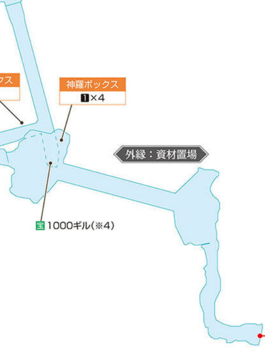
レベル 25
HP 1116
弱点 魔法、氷

羽根トカゲ

レベル 25
HP 3470
弱点 風

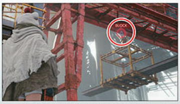
ロストファング

レベル 25
HP 2231
弱点 氷

手順3 クレーンのワイヤーに手裏剣を当てて鉄骨を落とす

向こう側に渡るための足場にできそうな鉄骨がワイヤーでつるされているが、ワイヤーに地上から手裏剣を投げようとしても、障害物が邪魔でうまく狙えない。鉄塔のハシゴをのぼったこの場所から、手裏剣をワイヤーに投げ当てて鉄骨を落とすといい。



↑手裏剣が障害物に当たりそうなときは「BLOCK」の文字が表示される。

手順4 モンスターを倒して黒マントの男を助ける

バトル E ロストファング×2



手順5はP.207



※3……鉄塔の上にある。チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく』マテリアになる
※4……洞窟のなかにある

STORY INDEX

MAIN STORY
- 最初の試練
  - ✓モーグリの目印
  - ✓リフト起動
  - ✓助っ人ユフィ
- 盟友アバランチ
- 情報収集
  - ビリー・ボー
  - ポルコ
  - ナヨ
- 七番街の偵察
  - シミュレーターマシン
  - かめ道楽からの使者
- ブツの受け渡し
- アジトに戻る
- 予定変更
- ジージェを追え
- 追跡
  - ベルトコンベア停止
  - 中層に戻る
- メインピラー整備場
- ジージェ救出
- 神羅ビルへ

EXTRA❶
- チャドリーの依頼

EXTRA❷ →P.215
- コンドルチャンプへの道

EXTRA❸
- かめ道楽キャンペーン

出現する敵パーティ

出現場所	出現する敵
F	ウェアラット×3
G	ホウルイーター×2
H	ロストファング×2
I	レイジハウンド
J	コルネオの部下×3

※F～Iの敵は、手順6のあとに出現する

神羅ボックスの中身	❶…ハイポーション(10%)、毒消し(3%) ❷…毒消し(100%) ❸…ハイポーション(10%)、フェニックスの尾(2%)、毒消し(3%)

エネミーデータ

ウェアラット

レベル ● 25
HP ● 992
弱点 ● 氷

レイジハウンド

レベル ● 25
HP ● 18585
弱点 ● 氷

ホウルイーター

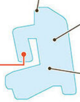
レベル ● 25
HP ● 1116
弱点 ● 魔法、氷

コルネオの部下

レベル ● 25
HP ● 4337~5576
弱点 ● 炎

ロストファング

レベル ● 25
HP ● 2231
弱点 ● 氷



手順9 ソノンと合流する

メンバー ユフィ、ソノン

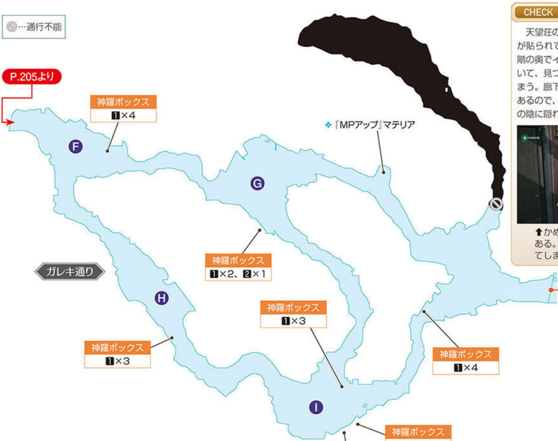
手順6 ビリー・ボー、ポルコ、ナヨと2回ずつ話す

入手 コンドルフォートスターターパック(※2)
サブ コンドルフォート

アバランチ本家のアジトに到着したあとは、メンバー3人に2回ずつ話しかけて、神羅や究極マテリアの情報を集めよう。ポルコとの2回目の会話時は、彼からコンドルフォートスターターパックを受け取って、『コンドルフォート』で対戦することになる。その対戦が終了すると、EXTRA❷「コンドルチャンプへの道」が発生するのだ(EXTRA❷の解説についてはP.215を参照)。

⊘…通行不能

P.205より



CHECK 荷物の陰に隠れて進もう

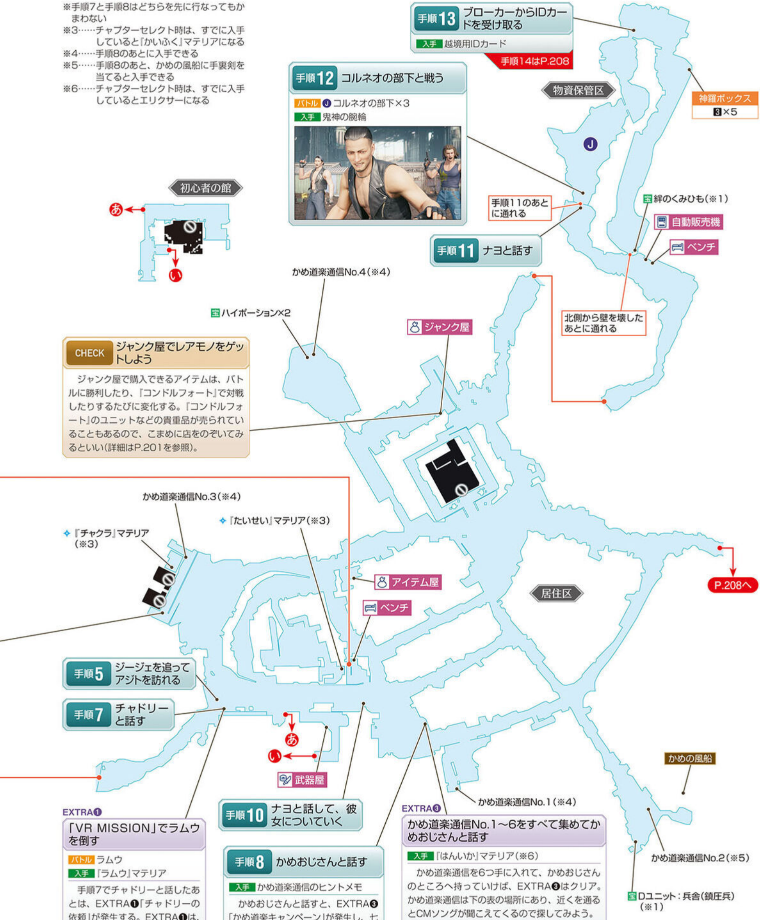
天望荘の2階の壁には、かめ道楽通信No.3が貼られている。ただし、手順8のあとは2階の奥でイヌが寝たり起きたりをくり返していて、見つかると天望荘から追い出されてしまう。廊下にはいくつかの荷物の箱が置いてあるので、イヌが顔を上げているときは荷物の陰に隠れ、伏せたスキに移動すればOKだ。



⬆かめ道楽通信No.3はバケツの近くにある。バケツに触れるとイヌに気づかれてしまうので、かならず避けて進もう。

※1……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる
※2……スターターボード、Aユニット:警備兵、Aユニット:ガードハウンド、Sユニット:擲弾兵、Sユニット:スタンレイ、Dユニット:鎮圧兵、Dユニット:グレネードソーサーのセット

※手順7と手順8はどちらを先に行なってもかまわない
※3……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく』マテリアになる
※4……手順8のあとに入手できる
※5……手順8のあと、かめの風船に手裏剣を当てると入手できる
※6……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとエリクサーになる



手順13 ブローカーからIDカードを受け取る
入手 越境用IDカード
手順14はP.208

手順12 コルネオの部下と戦う
バトル J コルネオの部下×3
入手 鬼神の腕輪

手順11 ナヨと話す

CHECK ジャンク屋でレアモノをゲットしよう

ジャンク屋で購入できるアイテムは、バトルに勝利したり、『コンドルフォート』で対戦したりするたびに変化する。『コンドルフォート』のユニットなどの貴重品が売られていることもあるので、こまめに店をのぞいてみるといい(詳細はP.201を参照)。

手順5 ジージェを追ってアジトを訪れる

手順7 チャドリーと話す

手順10 ナヨと話して、彼女についていく

EXTRA❶
「VR MISSION」でラムウを倒す
バトル ラムウ
入手 『ラムウ』マテリア

手順7でチャドリーと話したあとは、EXTRA❶「チャドリーの依頼」が発生する。EXTRA❶は、「VR MISSON」でラムウを倒せばクリアとなるが、ラムウはかなり強いため、先に手順9を行なって、ソノンを仲間にしたあとに挑戦するのもひとつの手だ。

手順8 かめおじさんと話す
入手 かめ道楽通信のヒントメモ

かめおじさんと話すと、EXTRA❸「かめ道楽キャンペーン」が発生し、七番街スラムの各所でかめ道楽通信を入手できるようになる。かめおじさんからはチラシがある場所のヒントを聞けるほか、コンドルコインをアイテムと交換してもらうことが可能(→P.215)。

EXTRA❸
かめ道楽通信No.1～6をすべて集めてかめおじさんと話す
入手 『はんいか』マテリア(※6)

かめ道楽通信を6つ手に入れて、かめおじさんのところへ持っていけば、EXTRA❸はクリア。かめ道楽通信は下の表の場所にあり、近くを通るとCMソングが聞こえてくるので探してみよう。

かめ道楽通信がある場所

No.	場所	No.	場所
1	児童館	4	土管通り
2	ウェッジの家の周辺	5	支柱前広場(→P.208)
3	天望荘	6	タラガ廃工場(→P.208)

STORY INDEX

出現する敵パーティ

出現場所	出現する敵
K	ウェアラット+バイオラット
L	バイオラット+チュースタンク×2
M	チュースタンク×2
N	ネフィアウィーバー×2
O	クリプシェイ×2
P	クリプシェイ×3
Q	警備兵+上級警備兵
R	羽根トカゲ×2
S	クリプシェイ×2+羽根トカゲ

※Nの敵は、手順8(→P.207)のあとに出現する
※Sの敵は、物資輸送場 上層:第二区でジージェが中層へ飛び降りるのを見たあとに出現する

神羅ボックスの中身	
	❶…ハイポーション(10%)、フェニックスの尾(2%)、毒消し(3%) ❷…777ギル(100%) ❸…フェニックスの尾(100%)

※❷の神羅ボックスの中身は、2回目以降に壊した場合は❶と同じになる

エネミーデータ

ウェアラット

レベル • 25
HP • 992
弱点 • 氷

クリプシェイ

レベル • 29
HP • 1433
弱点 • 氷

バイオラット

レベル • 25
HP • 1859
弱点 • 氷

警備兵

レベル • 29
HP • 617
弱点 • 炎

チュースタンク

レベル • 25
HP • 1983
弱点 • 氷

上級警備兵

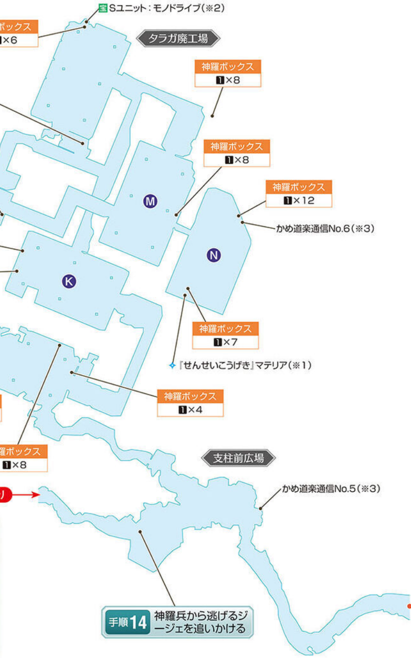
レベル • 29
HP • 1720
弱点 • 炎

ネフィアウィーバー

レベル • 25
HP • 12390
弱点 • 氷

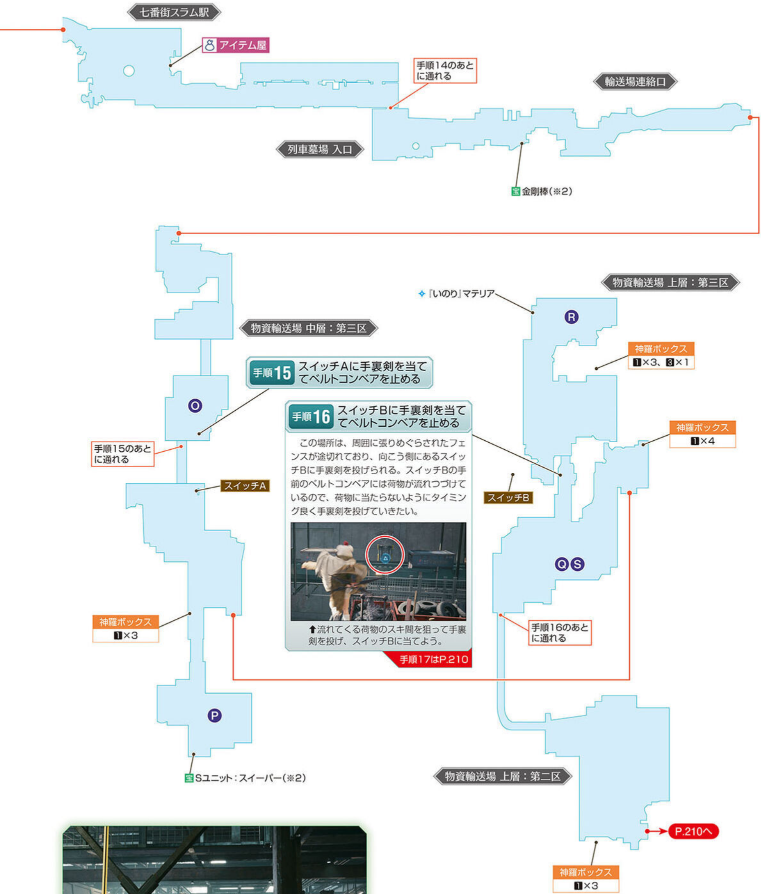
羽根トカゲ

レベル • 29
HP • 4013
弱点 • 風



※1……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく』マテリアになる
※2……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる
※3……手順8のあとに入手できる





手順15 スイッチAに手裏剣を当ててベルトコンベアを止める

手順16 スイッチBに手裏剣を当ててベルトコンベアを止める

この場所は、周囲に張りめぐらされたフェンスが途切れており、向こう側にあるスイッチBに手裏剣を投げられる。スイッチBの手前のベルトコンベアには荷物が流れつづけているので、荷物に当たらないようにタイミング良く手裏剣を投げていきたい。

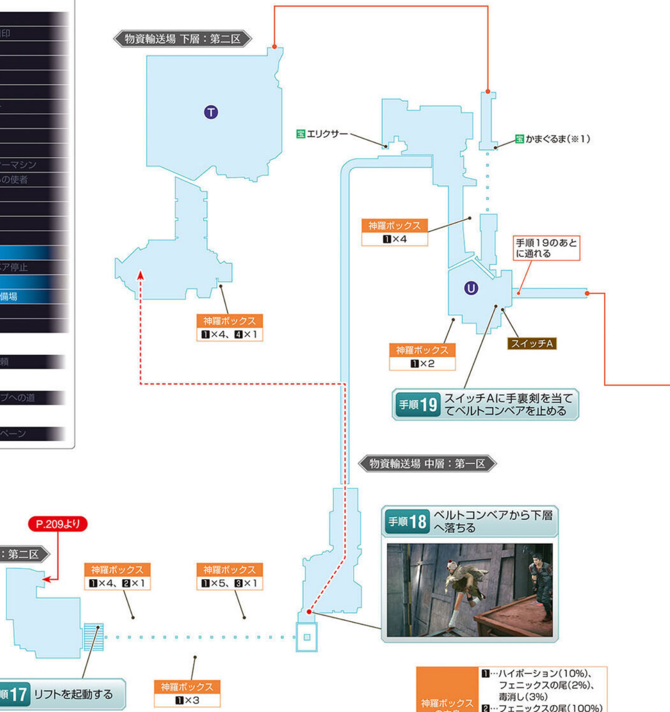
⬆流れてくる荷物のスキ間を狙って手裏剣を投げ、スイッチBに当てよう。

手順17はP.210



※1……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる

STORY INDEX



神羅ボックスの中身	
	❶…ハイポーション(10%)、フェニックスの尾(2%)、毒消し(3%)
	❷…フェニックスの尾(100%)
	❸…ハイポーション(100%)
	❹…魔晄石(15%)
	❺…魔晄石(100%)

出現する敵パーティ

出現場所	出現する敵
T	ホーンクリプシェイ(※2)
U	上級警備兵＋上級擲弾兵
V	バイオラット×3
W	レイジハウンド
X	ロストファング×2
Y	ホウルイーター×3

エネミーデータ

ホーンクリプシェイ



レベル • 29
HP • 7165
弱点 • 氷

上級警備兵



レベル • 29
HP • 1720
弱点 • 炎

バイオラット



レベル • 29
HP • 2150
弱点 • 氷

ロストファング



レベル • 29
HP • 2580
弱点 • 氷

クリプシェイ



レベル • 29
HP • 1433
弱点 • 氷

上級擲弾兵



レベル • 29
HP • 574
弱点 • 炎

レイジハウンド



レベル • 29
HP • 21495
弱点 • 氷

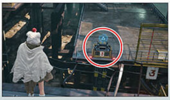
ホウルイーター



レベル • 29
HP • 1290
弱点 • 魔法、氷

※2……はじめて倒したときは赤鬼メモリを入手できるほか、難易度がHARDの場合にはじめて倒したときは忍術伝書 第8巻と棒術技術書 第8巻を入手できる。また、バトル中は、クリプシェイが追加で現れる

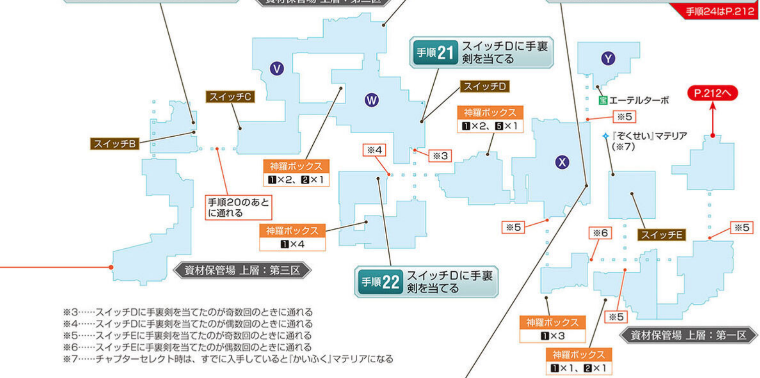
手順20 スイッチBとCに手裏剣を当てる



手順23 スイッチEに手裏剣を当てて、柵を回転させながら先へ進む

ここから見えるスイッチEに手裏剣を当てると、近くにある4つの柵すべてが90度ずつ回転する。それぞれの柵は、スイッチEに手裏剣を当てた回数が奇数回のときはマップの縦方向に、偶数回のときは横方向につたっていけるようになるので、進めなくなるたびにスイッチEに手裏剣を当て、柵を回転させていこう。先へ進むオススメのルートや手順は、下記のCHECKを参照。

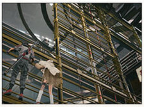
手順24はP.212



※3……スイッチDに手裏剣を当てたのが奇数回のときに通れる
※4……スイッチDに手裏剣を当てたのが偶数回のときに通れる
※5……スイッチEに手裏剣を当てたのが奇数回のときに通れる
※6……スイッチEに手裏剣を当てたのが偶数回のときに通れる
※7……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく』マテリアになる

CHECK 『ぞくせい』マテリアを入手する方法

スイッチEがある足場には、『ぞくせい』マテリアが落ちている。先へ進むだけならスイッチEに近づく必要はないものの、『ぞくせい』マテリアがあれば敵の弱点を突けたりして便利なので、ぜひとも手に入れておきたいところ。右の図の手順で、『ぞくせい』マテリアを入手しつつ廃棄物処理場を目指そう。

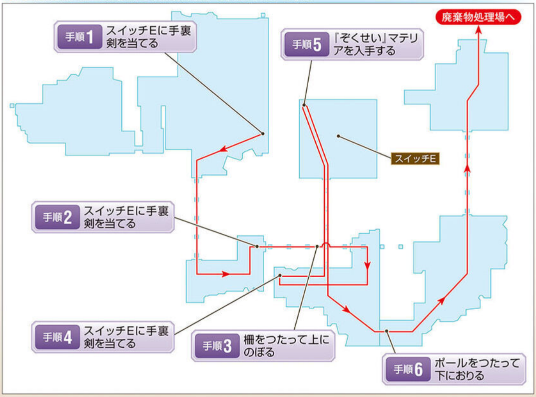


⬆手順3でつたっていく柵は、正面だけでなく上方向にも伸びている。



⬆手順6の位置にあるポールを利用すれば、下の足場へすばやく移動可能。

『ぞくせい』マテリアを入手しつつ廃棄物処理場へ向かうオススメの手順



出現する敵パーティ

出現場所	出現する敵
Z	レプリコン(※1)
a	BOSS ギガンピード

※1……はじめて倒したときは青鬼メモリを入手できる。また、難易度がHARDの場合にはじめて倒したときは忍術伝書 第9巻と棒術技術書 第9巻を入手できる

エネミーデータ

レプリコン



レベル ● 29
HP ● 7165
弱点 ● 炎、氷

ギガンピード



BOSS
レベル ● 29
HP ● 31526
弱点 ● ―(※2)

※2……頭部は「第1～第2段階：物理、第3段階：雷」、尻尾は「雷」

神羅ボックスの中身	
	❶…ハイポーション(10%)、フェニックスの尾(2%)、毒消し(3%)
	❷…魔晄石(100%)
	❸…ジージェの手紙(100%)

P.211より



手順24 リフトを起動する

CHECK リフトから手裏剣を投げて物資保管区の神羅ボックスを壊そう

リフトが起動すると、ミニゲーム『神羅物資保管区の破壊工作』がはじまる。進路の周囲には右の表の神羅ボックスが大量に置かれているので、移動するリフトの上から手裏剣で壊していこう。箱の中身はランダムで変わるが、特大箱と特定の小型箱からは右記のものが確実に手に入る。なお、壊した箱の数で物語の展開が変わることはない。

神羅ボックスの種類と中身の候補

神羅ボックスの種類		中身の候補
	小型箱(※3)	ハイポーション(10%)、フェニックスの尾(2%)、毒消し(3%)
	中型箱	ハイポーション(15%)、フェニックスの尾(3%)、毒消し(5%)
	特大箱	(右記参照)

※3……特定の小型箱の中身は右記を参照

特定の神羅ボックスから入手できるもの

※あ㋐などの記号は下の写真と対応している

小型箱	
あフェニックスの尾	いハイポーション
うメガポーション	え5000ギル

特大箱	
㋐エリクサー	㋑エーテルターボ
㋒メガポーション×3	㋓エーテル×3
㋔エーテルターボ	㋕フェニックスの尾×3
㋖スピードドリンク×3	㋗エリクサー

『神羅物資保管区の破壊工作』の流れ

START



⬆リフトの移動開始直後から、進行方向の左手に特大箱と小型箱が見えてくる。特大箱の中身はエリクサーだ。



⬆少し進むと、中型箱3個と小型箱が置かれている。中型箱のそばの小型箱からはフェニックスの尾を確実に入手可能。



⬆進行方向左手の神羅ボックスの山は、まわりを障害物で囲われている。障害物のスキ間を狙って手裏剣を投げよう。



⬆右手には小型箱が、左手には多数の中型箱がある。中型箱の周囲をまわる障害物に手裏剣を弾かれないように注意。



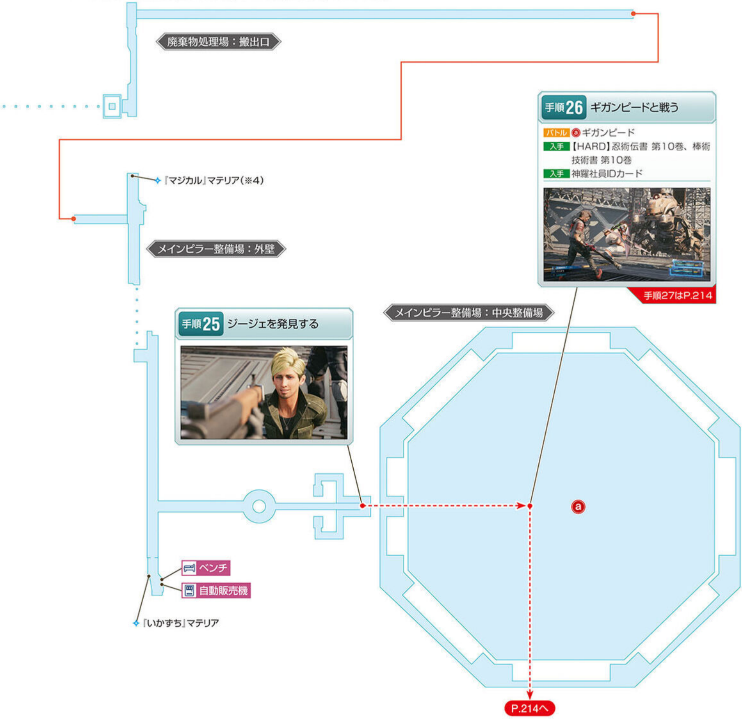
⬆左右のコンテナは、手裏剣を当てればフタが開く。どちらのコンテナにも特大箱が3個入っているので手早く壊そう。



⬆終点の直前には、壁沿いの高い位置にひっそりと小型箱が。中身は5000ギルなので、見逃さずに壊しておきたい。

FINISH

※4……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく』マテリアになる



手順25 ジージェを発見する

手順26 ギガンピードと戦う

バトル ⓐギガンピード
入手 【HARD】忍術伝書 第10巻、棒術技術書 第10巻
入手 神羅社員IDカード

手順27はP.214

知識のマテリア《 バトル中以外もユフィはさまざまなしぐさを見せる

クラウドたちと同じくユフィも、ベンチにすわったり「待機ポーズ」をとったりする。ここでは、探索中に見られる彼女のしぐさを紹介しよう。

ベンチにすわる動作



神羅ボックスを壊す動作

旋風脚



手裏剣投げ



おもな待機ポーズ





STORY INDEX

MAIN STORY
- 最初の試練
  - ✓ モーグリの目印
  - ✓ リフト起動
  - ✓ 助っ人ユフィ
- 盟友アバランチ
- 情報収集
  - ✓ ビリー・ボー
  - ✓ ボルコ
  - ✓ ナヨ
- 七番街の偵察
  - ✓ シミュレーターマシン
  - ✓ かめ道楽からの使者
- ブツの受け渡し
- アジトに戻る
- 予定変更
- ジージェを追え
- 追跡
  - ✓ ベルトコンベア停止
  - ✓ 中層に戻る
- メインピラー整備場
- ジージェ救出
- 神羅ビルへ

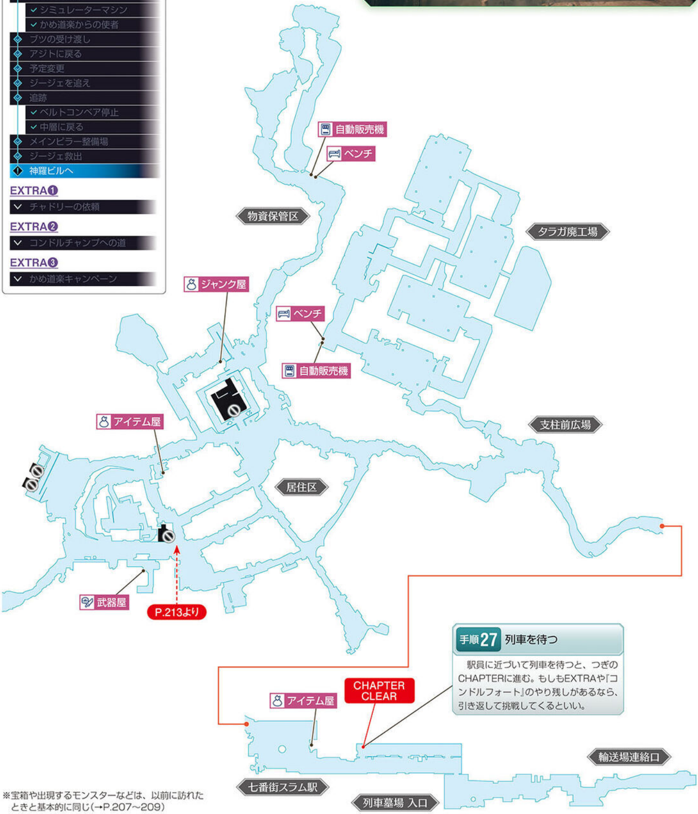
EXTRA❶
- チャドリーの依頼

EXTRA❷
- コンドルチャンプへの道

EXTRA❸
- かめ道楽キャンペーン

⊘…通行不能





手順27 列車を待つ

駅員に近づいて列車を待つと、つぎのCHAPTERに進む。もしもEXTRAや『コンドルフォート』のやり残しがあるなら、引き返して挑戦してくるといい。

※宝箱や出現するモンスターなどは、以前に訪れたときと基本的に同じ(→P.207～209)

EXTRA❷

『コンドルフォート』の対戦をくり返してコンドルチャンプに勝利する

七番街スラムでは、ポルコ以外にも7人のプレイヤーと『コンドルフォート』の対戦ができる(下の表を参照)。最初はランクが1の相手としか戦えないが、その時点で対戦可能な全員に勝利するとランクアップして、ひとつ上のランクの相手にも挑めるようになっていく(右の表を参照)。最後に待つコンドルチャンプ(チャドリー)に勝てば、EXTRA❷はクリアだ。対戦の勝利時にはコンドルコインを得られるので、かめおじさんの「コンドルフォート コインショップ」でボードやユニットと交換して、戦力を強化しよう。なお、難易度がHARDのときは、対戦相手のランクが上がって強くなり、初勝利時はスキルアップブックを得られる。

『コンドルフォート』の対戦相手

対戦相手		勝利時に手に入るもの	
名前	ランク	コンドルコイン	初回勝利特典(※1)
▼難易度がHARD以外のとき			
ポルコ	――	1枚	Dユニット：プロトマシンガン
キリエ(※2)	1	2枚	Aユニット：上級警備兵
神羅課長	1	2枚	Sユニット：上級擲弾兵
ジョニー	1	2枚	Dユニット：上級鎮圧兵
ジェシー	2	3枚	Sユニット：兵舎(擲弾兵)
ローチェ	2	3枚	Aユニット：特殊空中兵
ウェッジ	3	3枚	Dユニット：重装甲戦闘員
チャドリー	4	4枚	『APアップ』マテリア、10000ギル
▼難易度がHARDのとき			
ポルコ	――	1枚	(なし)
キリエ(※2)	5	2枚(※3)	忍術伝書 第1巻、棒術技術書 第1巻
神羅課長	5	2枚(※3)	忍術伝書 第2巻、棒術技術書 第2巻
ジョニー	5	2枚(※3)	忍術伝書 第3巻、棒術技術書 第3巻
ジェシー	5	3枚(※3)	忍術伝書 第4巻、棒術技術書 第4巻
ローチェ	5	3枚(※3)	忍術伝書 第5巻、棒術技術書 第5巻
ウェッジ	5	3枚(※3)	忍術伝書 第6巻、棒術技術書 第6巻
チャドリー	王冠	――(※3)	忍術伝書 第7巻、棒術技術書 第7巻、30000ギル

※1……チャプターセレクト時は、すでに持っているものは手に入らない(ギルをのぞく)
※2……キリエと対戦するときは3ギル(一度勝利したあとは10ギル)を支払う必要がある
※3……2回目以降は4枚

『コンドルフォート』でランクアップするための条件

ランクアップするための条件	対戦可能になる相手のランク	ランクアップ時に手に入るもの(※1)
▼難易度がHARD以外のとき		
ポルコと対戦する	1	マジックボードⅠ、Aユニット：空中兵
キリエ、神羅課長、ジョニーの3人に勝利する	2	キリエに勝利してランクアップした場合▶ユニットボードⅠ 神羅課長に勝利してランクアップした場合▶スピードボードⅠ ジョニーに勝利してランクアップした場合▶マジックボードⅡ
ジェシー、ローチェのふたりに勝利する	3	ジェシーに勝利してランクアップした場合▶スピードボードⅡ ローチェに勝利してランクアップした場合▶ユニットボードⅡ
ウェッジに勝利する	4	ユニットボードⅢ
▼難易度がHARDのとき		
ポルコと対戦する	5	(なし)
チャドリー以外の全員に勝利する	王冠	(なし)

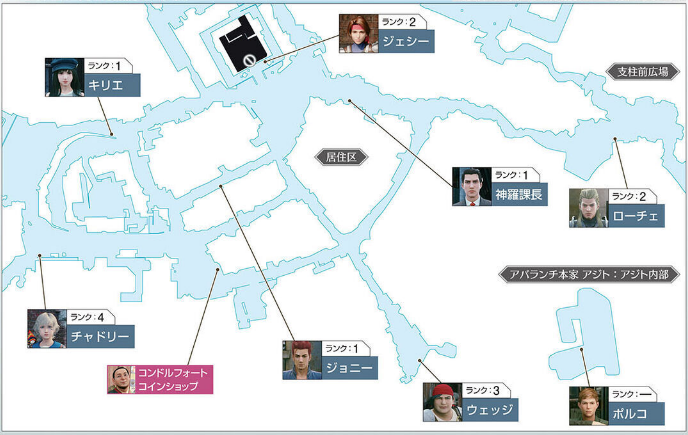
コンドルフォート コインショップでコンドルコインと交換できるアイテム

アイテム	必要な枚数	在庫
メガポーション	1枚	∞
エーテル	2枚	∞
フェニックスの尾	1枚	∞
Aユニット：戦闘員	1枚	1個
Sユニット：ファーストレイ	1枚	1個
▼ランク2の相手と対戦可能になったあと(※4)		
ユニットボードⅠ(※5)	2枚	1個
スピードボードⅠ(※5)	2枚	1個
マジックボードⅡ(※5)	2枚	1個
Sユニット：特殊戦闘員	2枚	1個
Sユニット：発射基地(スタンレイ)	2枚	1個
Dユニット：マシンガン	2枚	1個
▼ランク3の相手と対戦可能になったあと(※6)		
ユニットボードⅡ(※5)	3枚	1個
スピードボードⅡ(※5)	3枚	1個
Aユニット：カッターマシン	3枚	1個
Dユニット：軍用ヘリ	3枚	1個
Dユニット：デジョンハンマ	3枚	1個
▼ランク4の相手と対戦可能になったあと(※7)		
ユニットボードⅢ(※5)	4枚	1個
▼チャドリーに勝利したあと		
エリクサー	5枚	∞
チャンピオンボード	5枚	1個

※コンドルフォート コインショップの品ぞろえは、チャプターセレクト時も引き継がれる
※4……難易度がHARDのときは、ランク5の対戦相手のうちふたりに勝利したあと
※5……ランクアップ時に入手した場合は、最初から売り切れになっている
※6……難易度がHARDのときは、ランク5の対戦相手のうち4人に勝利したあと
※7……難易度がHARDのときは、ランク5の対戦相手6人全員に勝利したあと

『コンドルフォート』の対戦相手がいる場所

※記載しているランクは難易度がHARD以外のときのもの



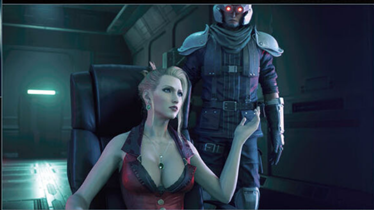


CHAPTER 2 究極マテリア奪取

MAIN STORY DIGEST



「残念、ウータイのネズミさんはあっち」



1 スカーレットの罠

神羅ビルにもぐりこんだユフィたちは、究極マテリアがあると推測される地下へ向かうべく、エレベーターに駆けこんだ。そこへ、兵器開発部門統括スカーレットが乗り合わせてくる。ウータイをおとしめるスカーレットの言葉に内心憤りながらも、任務遂行のために怒りをこらえるユフィとソノン。しかし、ふたりは侵入者であることを見抜かれ、兵器の性能を試す実験台として利用されてしまう。襲いくる神羅の兵器を退け、ユフィたちは究極マテリアの捜索を開始。一方スカーレットは、侵入者ふたりの目的を見定めようと、彼らの監視をつづけていた。



2 マテリアを探せ
3 マテリアのにおい

神羅ビル地下にある兵器開発部門のフロアでメインシステムを復旧させつつ、施設内を進んでいくユフィとソノン。複雑な構造に迷いかけながらも、ウータイ名物のダチャオ豆を食べて同郷の絆を確かめ合ったふたりは、しばしの休息を経て探索を続行する。



「アタシたち、同郷の仲間だ」
「ああ、心強い」



4 探索再開

ユフィたちはマテリア生成室にたどり着いたが、室内には大がかりな装置があるだけで、究極マテリアは見つからなかった。そこへスカーレットからの通信が入り、探し物を見つけたければ先へ進めとふたりをうながす。ユフィとソノンは、罠であると承知したうえで、スカーレットの誘いに乗ることに。





5 招待状
6 因縁の対決

スカーレットの誘導に従い、神羅の兵器と戦いつつ先へ進むユフィとソノン。大型兵器用実験室でふたりを待ちかまえていたスカーレットは、みずからが開発した深紅の魔導アーマー――クリムゾン・メアに乗りこみ、性能テストと称して襲いかかってきた。ユフィたちに敗れるもなお余裕を漂わせたまま、隠し持っていた通信機でディープグラウンドへ信号を送るスカーレット。ユフィは捕らえたスカーレットを問いつめるが、究極マテリアは未完成という情報しか得られない。そのとき突然、大きな衝撃とともに部屋の外で轟音が鳴り響いた。





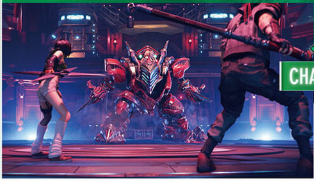
7 新たな勢力
8 脱出

実験室の外へ様子を見に行ったソノンは、ディープグラウンドの兵士たちに襲われていた。ユフィが加勢に駆けつけたものの、強力な攻撃に吹き飛ばされ、ふたりは旧型のバトルシミュレータールームに閉じこめられてしまう。投影装置を破壊してシミュレーターを強制停止させたユフィたちが部屋の外へ出ると、あたりは様子が一変しており、暗い闇の気配が漂っていた。



9 異変の気配

神羅ビルからの脱出を図るユフィたちの行く手を、ディープグラウンドソルジャーのなかでも突出した能力を持つ「ツヴィエート」のひとり、ネロがさえぎる。すべてを飲みこむ闇をまき散らし、しだいに暴走していくネロ。ユフィとソノンはふたりで生還すべく、危険極まりない敵に立ち向かう。

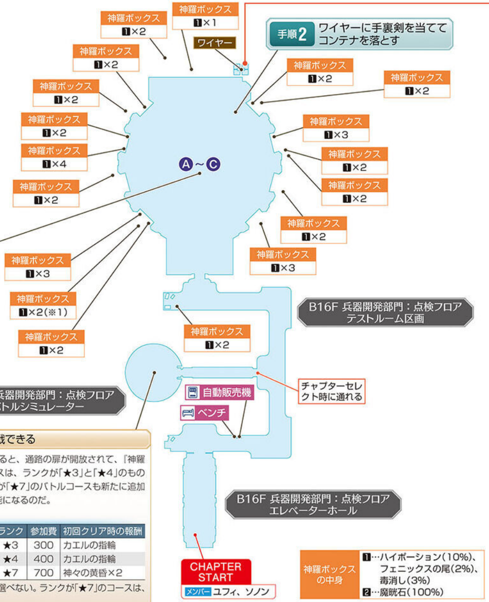


CHAPTER 2 攻略ガイド

襲ってくる神羅の兵器を撃退しつつ、究極マテリアを求めて神羅ビルの地下を探索していく。移動できる範囲はかなり広いものの、基本的には仕掛けを利用しながら道なりに進んでいけばいい。

神羅ビル

STORY INDEX



手順1 スカーレットが差し向けてくる兵器と戦う

- バトル Ⓐ スイーパー＋スタンレイ×2
- バトル Ⓑ モノドライブ×2
- バトル Ⓒ スタンレイ×3＋スタンテイザー×3

神羅ボックスの中身	
1	ハイポーション(10%)、フェニックスの尾(2%)、毒消し(3%)
2	魔晄石(100%)

CHECK 『神羅バトルシミュレーター』に挑戦できる

チャプターセレクト時にテストルーム区画を訪れると、通路の扉が開放されて、『神羅バトルシミュレーター』に挑戦できる。選べるコースは、ランクが「★3」と「★4」のものがひとつずつあるほか、両方をクリアするとランクが「★7」のバトルコースも新たに追加され、最終的には下の表の3種類のコースに挑戦可能になるのだ。

選べるバトルコース

バトルコース	ランク	参加費	初回クリア時の報酬
ユフィ&ソノン vs 神羅の闇	★3	300	カエルの指輪
ユフィ&ソノン vs ミッドガル・モンスターズ	★4	400	カエルの指輪
ユフィ&ソノン vs アルティメット・シークレッツ	★7	700	神々の黄昏×2

※ランクが「★3」「★4」のコースは、難易度HARDが選べない。ランクが「★7」のコースは、難易度HARDのみ選べる

出現する敵パーティ

出現場所	出現する敵
Ⓐ	スイーパー＋スタンレイ×2
Ⓑ	モノドライブ×2
Ⓒ	スタンレイ×3＋スタンテイザー×3
Ⓓ	戦闘員×2
Ⓔ	ソルジャー3rd×2
Ⓕ	重魔装戦闘員

エネミーデータ

スイーパー



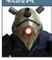
レベル 33
HP 10242
弱点 雷

モノドライブ



レベル 33
HP 939
弱点 風

戦闘員



レベル 33
HP 4097
弱点 炎

重魔装戦闘員



レベル 33
HP 8535
弱点 ―(※3)

スタンレイ



レベル 33
HP 1878
弱点 雷(※2)

スタンテイザー



レベル 33
HP 1537
弱点 雷(※2)

ソルジャー3rd



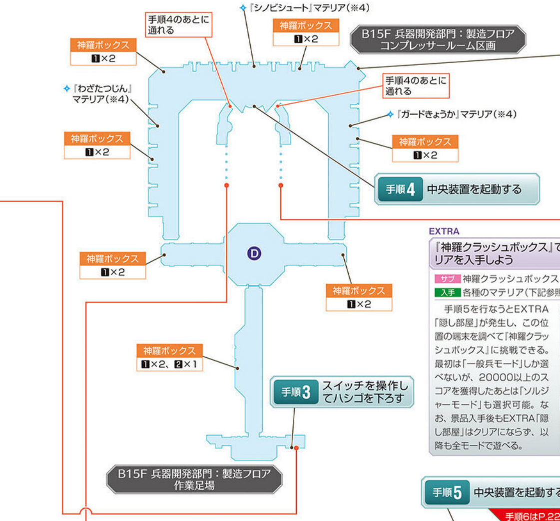
レベル 33
HP 6828
弱点 炎

強魔戦闘員



レベル 33
HP 2561
弱点 ―

※Ⓕの重魔装戦闘員は、『装甲解除』を使うと強魔戦闘員に変わる
※1……2個のうち1個は、床に落ちていたり位置がズレていたりする場合が多い　※2……飛行モードのときは「雷、風」
※3……露出中の魔導コアが、ダメージを受けて破壊されるか、『ぬすむ』や『ぶんどる』を使われるかしたあとは「雷」



CHECK 最初はリフトを利用できない

手順4のあとは、ここにあるリフトの電源が入るものの、パネルを調べてもアクセスできるフロアがなく、どこへも行けない。このリフトは、下の表の条件を満たして地下13階や地下14階の電源を復旧させると、その階と行き来できるようになる。

リフトの行き先

行き先	移動可能になる条件
地下13階 技術開発フロア	手順7を行なう
地下14階 整備フロア	手順5を行なう
地下15階 製造フロア	手順4を行なう

EXTRA

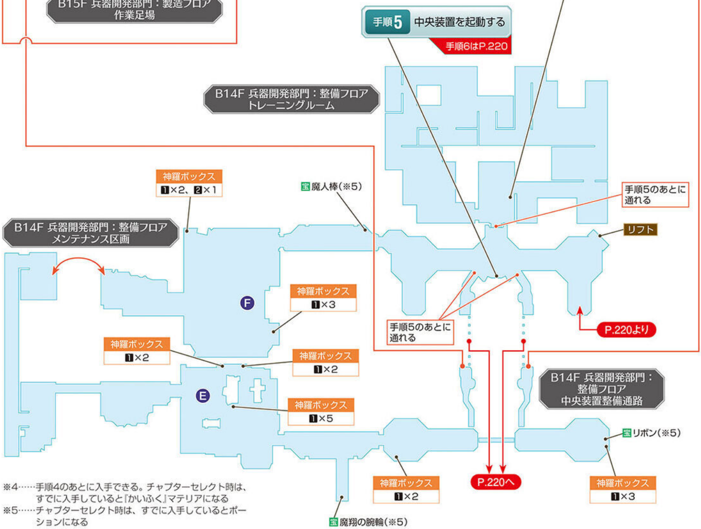
『神羅クラッシュボックス』で高いスコアを獲得して6種類のマテリアを入手しよう

サブ 神羅クラッシュボックス
入手 各種のマテリア(下記参照)

手順5を行なうとEXTRA「隠し部屋」が発生し、この位置の端末を調べて『神羅クラッシュボックス』に挑戦できる。最初は「一般兵モード」しか選べないが、20000以上のスコアを獲得したあとは「ソルジャーモード」も選択可能。なお、景品入手後もEXTRA「隠し部屋」はクリアにならず、以降も全モードで遊べる。

『神羅クラッシュボックス』の景品

ターゲットスコア	景品
▼一般兵モード	
5000	『ATBれんけい』マテリア
10000	『ATBブースト』マテリア
20000	『ATBバースト』マテリア
▼ソルジャーモード	
10000	『はんいか』マテリア
30000	『ギルアップ』マテリア
50000	『けいけんちアップ』マテリア



※4……手順4のあとに入手できる。チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく』マテリアになる
※5……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる

STORY INDEX

MAIN STORY

EXTRA

出現する敵パーティ

出現場所	出現する敵
G	警備兵×3＋上級擲弾兵
H	重装甲戦闘員＋重魔装戦闘員
I	強化戦闘員＋強魔戦闘員
J	（手順9を参照）
K	（手順9を参照）
L	（手順9を参照）
M	（手順9を参照）
N	（手順9を参照）
O	BOSS クリムゾン・メア ＋スカーレット ＋ファーストレイ×4
P	DGソルジャー×3
Q	ネムレス×2
R	ゼネネ×2
S	鎮圧兵×2＋上級擲弾兵
T	BOSS 投影装置 ＋ヘレティック・レイリー
U	BOSS ネロ

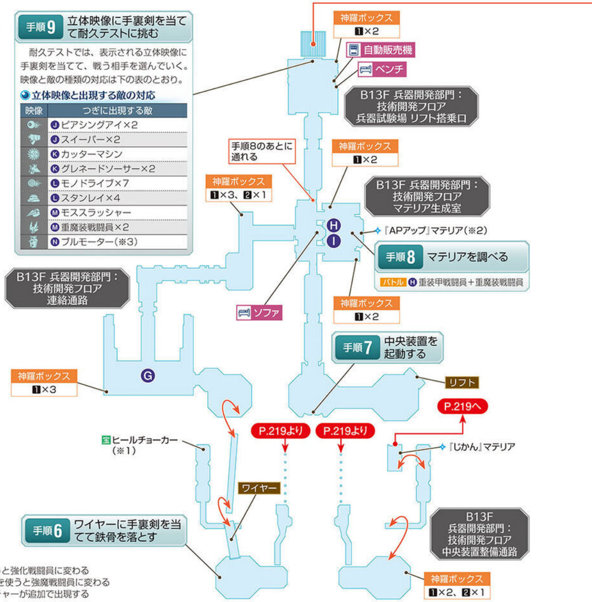
※Hの敵は、手順8の直後に出現する
※Iの敵は、手順8のあとに出現する
※Hの重装甲戦闘員は、『装甲解除』を使うと強化戦闘員に変わる
※HやMの重魔装戦闘員は、『装甲解除』を使うと強魔戦闘員に変わる
※Oの敵とのバトル中は、ミサイルランチャーが追加で出現する

手順9 立体映像に手裏剣を当てて耐久テストに挑む

耐久テストでは、表示される立体映像に手裏剣を当てて、戦う相手を選んでいく。映像と敵の種類の対応は下の表のとおり。

立体映像と出現する敵の対応

映像	つぎに出現する敵
	J ピアシングアイ×2
	J スイーパー×2
	K カッターマシン
	K グレネードソーサー×2
	L モノドライブ×7
	L スタンレイ×4
	M モススラッシャー
	M 重魔装戦闘員×2
	N ブルモーター（※3）



エネミーデータ













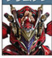














名前	レベル	HP	弱点
警備兵	33	735	炎
強魔戦闘員	33	2561	―
モノドライブ	33	939	風
スカーレット	33	5121	炎
ゼネネ	35	8940	―
上級擲弾兵	33〜35	683〜716	炎
ピアシングアイ	33	6828	風
スタンレイ	33	1878	雷（※5）
ファーストレイ	33	69	雷
鎮圧兵	35	716	炎
重装甲戦闘員	33	7682	雷
スイーパー	33	10242	雷
モススラッシャー	33	12803	雷、風
ミサイルランチャー	33	257	雷
投影装置 BOSS	35	17880	―
強化戦闘員	33	3073	―
カッターマシン	33	17070	雷
ブルモーター	33	9389	炎、氷、風
DGソルジャー	35	3576	炎
ヘレティック・レイリー	35	14304	氷
重魔装戦闘員	33	8535	―（※4）
グレネードソーサー	33	11949	雷
クリムゾン・メア BOSS	33	34140	雷
ネムレス	35	1788	氷
ネロ BOSS	35	71520	―

※1……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる
※2……手順8のあとに入手できる。チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく』マテリアになる
※3……難易度がHARDのときにはじめて倒した場合は、忍術伝書 第11巻と棒術技術書 第11巻を入手できる
※4……露出中の魔導コアが、ダメージを受けて破壊されるか、『ぬすむ』や『ぶんどる』を使われるかしたあとは「雷」　※5……飛行モードのときは「雷、風」

神羅ボックスの中身	❶…ハイポーション(10%)、フェニックスの尾(2%)、毒消し(3%) ❷…魔晄石(100%)

B12F 兵器開発部門：研究フロア 計測ルーム区画

神羅ボックス ❶×3

手順14 ネロと戦う

バトル Ⓤ ネロ
入手 【HARD】忍術伝書 第14巻、棒術技術書 第14巻

計測ルーム区画ではネロが待ちかまえており、近づくとバトルがはじまる。この敵を倒せば、チャプタークリアとなってエンディングを迎えられるのだ。



⬆計測ルーム区画にはふたつの部屋があり、ネロの残りHPに応じて戦う場所が変わる。

CHAPTER CLEAR

手順12 スイッチを操作したあとバトルシミュレーターで敵と戦う

バトル Ⓠ ネムレス×2
バトル Ⓡ ゼネネ×2
バトル Ⓢ 鎮圧兵×2+上級擲弾兵
バトル Ⓣ 投影装置+ヘレティック・レイリー
入手 【HARD】忍術伝書 第13巻、棒術技術書 第13巻

扉のスイッチを操作すると、旧型バトルシミュレーターが起動して周囲の様子が一変し、Ⓠ～Ⓣの敵と連続で戦うことになる。最後に出現する投影装置を倒して、旧型バトルシミュレーターを停止させよう。

ベンチ
自動販売機

手順13 スイッチを操作して扉を開ける

Ⓟ　Ⓠ～Ⓣ

B12F 兵器開発部門：研究フロア 旧型バトルシミュレーター

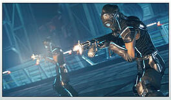
神羅ボックス ❶×1
神羅ボックス ❶×2
神羅ボックス ❶×1

B12F 兵器開発部門：研究フロア 大型兵器用実験室

神羅ボックス ❶×2
神羅ボックス ❶×1
Ⓞ
神羅ボックス ❶×1
神羅ボックス ❶×1
神羅ボックス ❶×1
神羅ボックス ❶×1
神羅ボックス ❶×1
神羅ボックス ❶×3
神羅ボックス ❶×3
神羅ボックス ❶×2

手順11 DGソルジャーと戦う

メンバー ユフィ、ソノン
バトル Ⓟ DGソルジャー×3



手順10 スカーレットがあやつるクリムゾン・メアと戦う

バトル Ⓞ クリムゾン・メア+スカーレット+ファーストレイ×4
入手 鳳凰の腕輪
入手 【HARD】忍術伝書 第12巻、棒術技術書 第12巻
メンバー ユフィ

大型兵器用実験室では、スカーレットが操縦するクリムゾン・メアとのバトルになり、勝利したあとはソノンがパーティから外れる。ソノンはつぎの手順11でふたたびパーティに加わるものの、バトルが開始されるまでは彼のHPを回復させたりできない点に注意。

自動販売機
B12F 兵器開発部門：研究フロア 連絡通路
ベンチ

CHECK 端末を操作すれば耐久テストをやり直せる

ここにある端末を調べて「はい」を選ぶと、自動的に地下13階へ移動して、ふたたび耐久テストに挑める。敵のなかには耐久テストにしか出現しないものもいるので、エネミーレポートを完成させたいときなどに利用するといい。

Ⓝ
B20F 兵器開発部門：試験フロア 第五試験場

Ⓜ
B20F 兵器開発部門：試験フロア 第四試験場

Ⓛ
B20F 兵器開発部門：試験フロア 第三試験場

Ⓚ
B20F 兵器開発部門：試験フロア 第二試験場

Ⓙ
B20F 兵器開発部門：試験フロア 第一試験場

かめ道楽の歌 (Japanese Ver.)

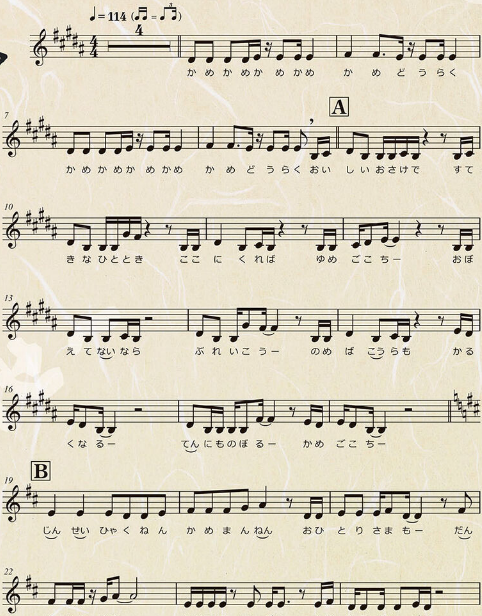
The Happy Turtle Jingle

Composer & Arranger: Mitsuto Suzuki
Lyrics: Motomu Toriyama















かめ　かめ　かめかめ　かめ道楽～♪
かめ　かめ　かめかめ　かめ道楽～♪

おいしいお酒で　すてきなひととき
ここにくれば　ゆめ心地
おぼえてないなら　無礼講
呑めば　甲羅も　かるくなる
天にものぼる　かめ心地

人生100年　かめ万年
おひとりさまも　だんたいさまも
かけつけいっぱい　とりあえずいっぱい
いつでも　どこでも　かめいっぱい

はめはめはめ　はずしちゃおう
かめ　かめ　かめ　かめ道楽～♪

はめはめはめ　はずしちゃおう
かめかめ　かめかめ　かめかめ　かめ道楽～♪

かめ道楽～♪

はめはめはめ　はずしちゃおう
かめ　かめ　かめ　かめ道楽～♪

はめはめはめ　はずしちゃおう
かめかめ　かめかめ　かめかめ　かめ道楽～♪

かめ　かめ　かめかめ　かめ道楽～♪
かめ　かめ　かめかめ　かめ道楽～♪

かめ　かめ　かめかめ　かめ道楽～♪
かめ　かめ　かめかめ　かめ道楽～♪

かめ道楽～♪

FINAL FANTASY VII REMAKE
MATERIAL ULTIMANIA Plus

ファイナルファンタジーVII リメイク マテリアル アルティマニア プラス



STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス
編 集 長　大矢和裕
編　　集　黒崎正記／多田卓司
制作業務　柄澤　徹／大岡俊裕／酒井　耕

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ／株式会社デジタルハーツ
山下　章(Director)
大出綾太(Sub-Director)
澤田真之／豊田知行／小石朋仁(Editor)
山中直樹／志賀　修／末崎進一(Sub-Editor)
板場利光／大出啓太／白崎正悟／澁谷武士／工藤　空／
高橋尚人(Editorial Support)

カバーデザイン
渡部　岳

本文デザイン・DTP
有限会社キューファクトリー

マップイラスト制作
株式会社東海創芸

楽譜浄書
RUTH<るつ>屋
瀬尾高康

協力・監修
株式会社スクウェア・エニックス
『ファイナルファンタジーVII リメイク』開発チーム
サウンド部
スクウェア・エニックス イメージ・スタジオ部

デジタル版　Ver.1.00
2021年8月1日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

<ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ>
スクウェア・エニックス　サポートセンター
http://sqex.to/jp_manga_support

<ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ>
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。

INTERmission シナリオ攻略は、2021年6月10日時点でのゲーム内容にもとづいて制作されています。